# cartilla de AJEDREZ



# cartilla de AJEDREZ

Ricardo Montecatine



MONTECATINE RÍOS, Ricardo
Cartilla de ajedrez / Ricardo Montecaatine Ríos. -- 1ª ed. -- Sevilla : Consejería de Turismo, Comercio y Deporte, 2006
72 p. : il ; 21 cm
Coordinación de la edición: Instituto Andaluz del Deporte
D.L. 1086-06
1. Deporte 2. Ajedrez 3. Enseñanza I. Andalucía. Consejería de Turismo, Comercio y Deporte II. Instituto Andaluz del Deporte III. Título

1ª Edición en la Consejería de Turismo, Comercio y Deporte

AUTOR
Ricardo Montecatine

EDITA:
Junta de Andalucía
Consejería de Turismo, Comercio y Deporte

COORDINACIÓN DE LA EDICIÓN:
Instituto Andaluz del Deporte
Avda. Sta. Rosa de Lima, 5
29007 Málaga

MAQUETACIÓN E IMPRESIÓN:
Signatura Ediciones de Andalucía, S.L.

DEPÓSITO LEGAL: SE-1086-06

Este libro está disponible para su consulta y préstamo en el Centro de Documentación
de la Consejería de Turismo, Comercio y Deporte de la Junta de Andalucía,
así como en la Biblioteca del Instituto Andaluz del Deporte.

# Índice

# Presentación del Consejero

Independientemente del país en el que tuviera su cuna real, el juego de ajedrez es, seguramente, el más antiguo juego de estrategia del mundo y, además, el que ha sido compartido por mayor número de culturas pertenecientes a todos los continentes. Es, pues, un deporte intelectual universal en el más estricto sentido de esas palabras.

España fue un territorio fundamental para el conocimiento del ajedrez en Occidente puesto que, al principio de la Edad Media, el juego ya había arraigado en nuestra tierra, en el siglo XIII se escribiría bajo la dirección de Alfonso X el Sabio el *Libro del Axedrez dados et tablas* y en el XVI nuestro vecino Ruy López de Segura era el tratadista y jugador más célebre de Occidente hasta el punto de que su apertura es conocida hoy como “apertura española”.

La primera edición de esta cartilla apareció hace casi 20 años con el objetivo de difundir este deporte aprovechando el impacto de la celebración en Sevilla del Campeonato Mundial de Ajedrez.

Entonces sirvió a miles de jóvenes y mayores para adentrarse en este vasto campo que abarca terrenos tanto deportivos como matemáticos, musicales o filosóficos. Ahora la segunda edición puede volver a cumplir ese cometido.

Ánimo a cuantos quieran intentarlo.

Paulino Plata Cánovas
*Consejero de Turismo, Comercio y Deporte*
*de la Junta de Andalucía*

# Prólogo

Aprovecho la ocasión que se me brinda para agradecer a la Dirección General de Tecnología e Infraestructuras Deportivas de la Consejería de Turismo, Comercio y Deporte de la Junta de Andalucía, la reedición de la *Cartilla de Ajedrez,* herramienta de gran utilidad para los monitores de Ajedrez y los profesores que quieran apoyarse en ella para difundir el Ajedrez entre sus alumnos.

Tanto el Senado como el Parlamento Andaluz han aprobado resoluciones en apoyo de la introducción del Ajedrez en nuestro sistema educativo. Psicólogos y especialistas en la docencia coinciden en destacar los beneficios que su aprendizaje genera en los procesos de desarrollo del pensamiento lógico formal de los alumnos.

Desde su primera edición en 1987, con motivo de la celebración en Sevilla del Campeonato Mundial, muchos jóvenes andaluces de ambos sexos se han iniciado con ella.

Algunos son simplemente aficionados pero han podido atisbar la belleza que el Ajedrez posee. Otros han dado ese salto cualitativo que supone participar en competiciones.

Hoy día, con el progreso tecnológico, el mundo ajedrecístico ha sufrido importantes cambios. Siempre se ha afirmado que, además de juego y deporte, el Ajedrez posee una faceta científica (que le acerca a las matemáticas y la música) y una faceta artística, que puede apreciarse claramente en los problemas o composiciones artísticos. Pero el desarrollo de los ordenadores y de la red de Internet ha permitido profundizar en facetas del juego y en hacerlo accesible a todo el mundo.

Es posible jugar partidas de pocos minutos en directo con cualquier jugador del mundo, es posible seguir en directo y con análisis el desarrollo de cualquiera de las partidas de los mejores torneos.

Su uso se ha generalizado, y esta pequeña cartilla pretende facilitar su aprendizaje a todo aquél que sienta curiosidad por esta disciplina.

*Ricardo Montecatine Ríos*

# Introducción para el profesor

Esta cartilla está pensada como un instrumento de ayuda a la tarea de los profesores de Ajedrez o de los maestros que dirijan cursillos de iniciación.

Enseñar a mover las piezas no es una tarea difícil; jugar bien sí requiere más esfuerzos. En esta temprana etapa el alumno está interesado por los nuevos conocimientos que recibe y presta atención a lo que se le explica; además, el pensamiento lógico formal del joven se beneficia y desarrolla con esta disciplina. Sin embargo el progreso en la enseñanza del Ajedrez tiene una dificultad creciente y sólo puede mantenerse el interés del alumno si se recurre a todo tipo de técnicas de entretenimiento. Es necesario saber enseñar jugando; en caso contrario el profesor perderá, pasadas varias sesiones, el interés de sus alumnos...

Entonces, ¿por qué no utilizar esta filosofía desde el primer día? Esta cartilla explica el movimiento de las piezas siguiendo un orden que parece más o menos lógico: Torre, Alfil, Dama, Rey, Caballo y Peón. ¡No lo haga así!

En opinión del maestro holandés Withuis, los niños no sólo buscan entretenerse sino también obtener un éxito inmediato (ganar, o sea, el jaque mate). Por ello recomienda enseñar en primer lugar el movimiento del Rey y de la Dama y, a continuación, algunos mates sencillos. ¿Existe un éxito educativo mejor que lograr que el niño llegue a su casa tras la primera clase y les enseñé a sus padres cómo ha logrado dar Jaque Mate? A partir de este enfoque el tablero se debe ir llenando poco a poco, y día a día, de nuevas piezas y nuevos logros.

Han transcurrido varias clases y hemos introducido todas las piezas en el tablero. En la segunda parte de la clase, la parte práctica, los chicos juegan partidas aún sin peones. Ello facilita la asimilación de los conceptos de captura y defensa.

Si la edad de los chicos es de 7 u 8 años, cada explicación teórica no debe exceder jamás de los 30 minutos. Debemos recurrir a interrupciones amenas tales como explicar cómo funciona un reloj de Ajedrez, quién es Kasparov o cómo es una planilla, o con concursos.

¿Han comprobado alguna vez el efecto pedagógico de autoestimulación que produce dar una simultánea en la que sus alumnos tienen Rey y Dama y ustedes sólo el Rey? ¿O enfrentar a media clase contra la otra media donde cada alumno dice una jugada con objeto de que los más tímidos participen lo mismo que los demás atenuando su temor al ridículo?

Dentro de este esquema de enseñanza divertida podemos, una vez abordadas las distintas peculiaridades del movimiento del Peón y del enroque, realizar una pequeña prueba (oral u escrita) que lleve aparejada la entrega de un Diploma de Peón, o cualquier otro premio. Después programarse otras pruebas para entregar diplomas de Alfil, Torre o Rey.

Con este espíritu están escritas estas páginas. ¡Desarróllelo!

Para terminar algunos consejos sobre los distintos capítulos:

Es fundamental que vuelva usted al capítulo 1 siempre que note dudas. Ningún progreso será posible si no ha sido comprendido muy bien.

De una clara preferencia al sistema algebraico.

Las tablas reglamentarias (capítulo 3) y el mate de Alfill y Caballo (capítulo 4) no deben ser explicados inicialmente.

La complejidad aumenta en los capítulos 5 y 6 pero el capítulo más importante para el aumento del nivel de juego del alumno es el 7. Dedique a la táctica todo el tiempo posible. Debe proveerse de una gran colección de ejemplos de temas tácticos.

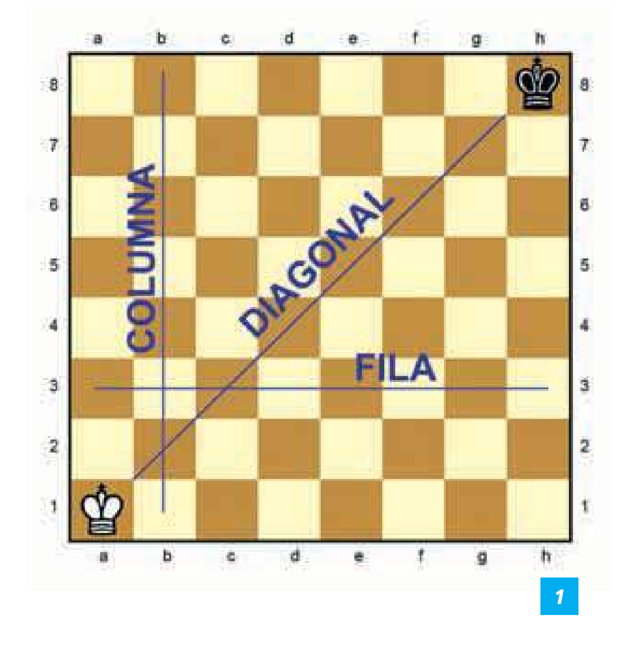
# 1 El tablero y el movimiento de las piezas

El Ajedrez es una lucha entre dos ejércitos y el TABLERO es el campo de batalla en el que se desarrolla.

## El tablero

Se juega sobre un tablero cuadrado, compuesto de ocho hileras de ocho casillas cada una, casillas que son de colores claro y oscuro alternativamente. Se las denomina *casillas blancas* y *casillas negras* respectivamente.

Antes de empezar a jugar, cada jugador se colocará a un lado del tablero. Debe colocarse de forma que LA CASILLA DEL ÁNGULO DE SU DERECHA SEA BLANCA. Ver diagrama num. 1.



1

Las ocho hileras de casillas horizontales reciben el nombre de FILAS y son identificadas con un número distinto.

Las ocho hileras de casillas verticales reciben el nombre de COLUMNAS y son identificadas con una letra distinta.

Se llama DIAGONAL a cualquier conjunto de casillas de un mismo color que cruza en línea recta el tablero, formando un ángulo de $45^{o}$ con las columnas y las filas. Las diagonales que cruzan el tablero desde los vértices son denominadas *grandes diagonales*.

Las expresiones, filas, columnas y diagonales nos serán de mucha utilidad en el estudio de los siguientes capítulos.

## El movimiento de las piezas

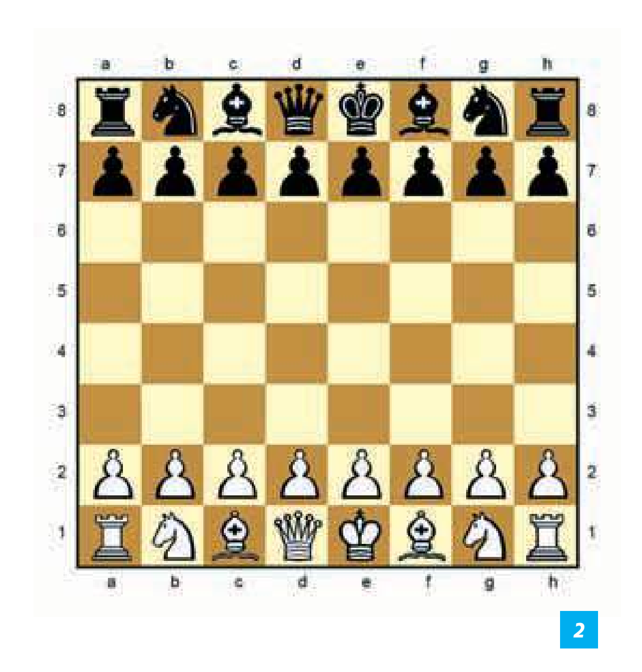
Cada bando dispone de dieciséis piezas, a saber: un Rey, una Dama, dos Torres, dos Alfiles, dos Caballos y ocho Peones.

Las piezas de color claro se denominan *blancas* y las de color oscuro *negras*.

Al iniciar el juego las piezas se colocan en el tablero en la forma indicada en el diagrama núm. 2.

Como puede apreciarse en el diagrama, los ocho Peones, que constituyen la infantería o fuerza de choque, son colocados en las filas 2 y 7. Las restantes piezas son colocadas en las filas 1 y 8. Las dos casillas centrales son reservadas para el Rey y la Dama y se colocan atendiendo a la siguiente regla: LA DAMA SIEMPRE EN LA CASILLA DE SU COLOR.

El Alfil, el Caballo y la Torre se colocan, por este orden, a cada lado de las dos casillas centrales.

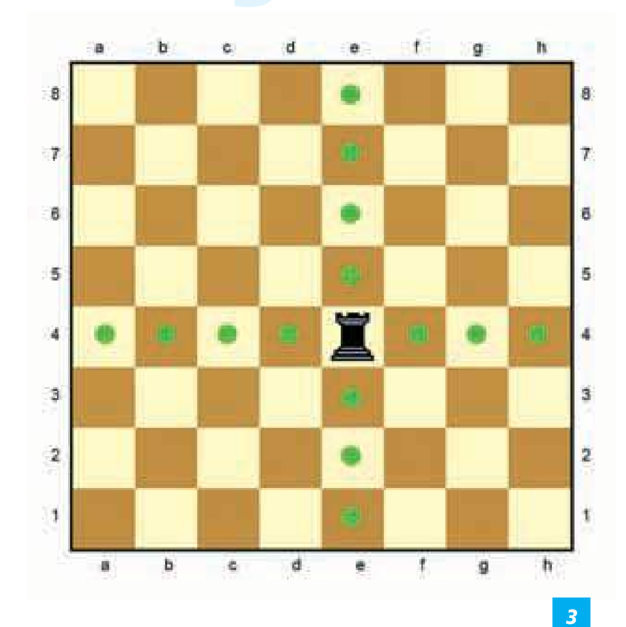



2

Comenzaremos el estudio del movimiento de las piezas siguiendo un criterio de menor a mayor dificultad: Torre, Alfil, Dama, Rey, Caballo y Peón.

## La Torre

La TORRE siempre juega en línea recta, tanto en sentido vertical como horizontal y en todas las direcciones. Se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna en que esté situada. En el diagrama núm. 3 están señaladas todas las casillas a las que puede mover. Comprueba que, en cualquier lugar del tablero, la Torre siempre puede jugar a 14 casillas distintas.

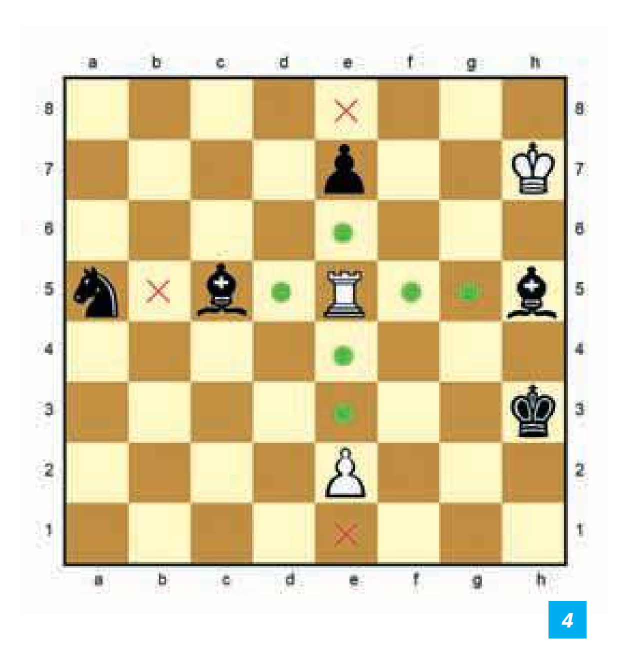



3

## ¿Cómo captura la Torre?

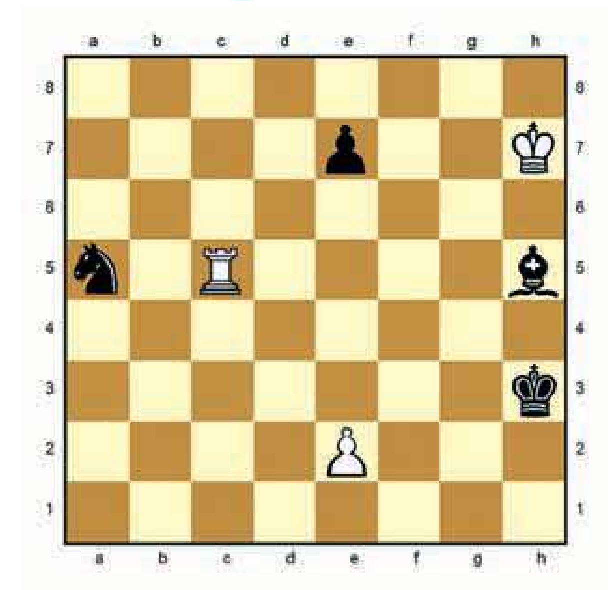
La Torre captura en la misma forma que mueve. Es decir, puede capturar las piezas enemigas que estén situadas en las casillas a las que puede mover. En el diagrama núm. 4 tenemos un ejemplo.

La Torre puede capturar cualquiera de los dos Alfiles y el Peón negro. En cambio, no puede capturar su propio Peón blanco ni al Caballo negro, pues no puede “saltar” por encima del Alfil. Por este mismo motivo tampoco puede jugar a las casillas señaladas con una X.




4

En el diagrama núm. 5 tenemos la posición resultante después de haber realizado una de las posibles capturas.

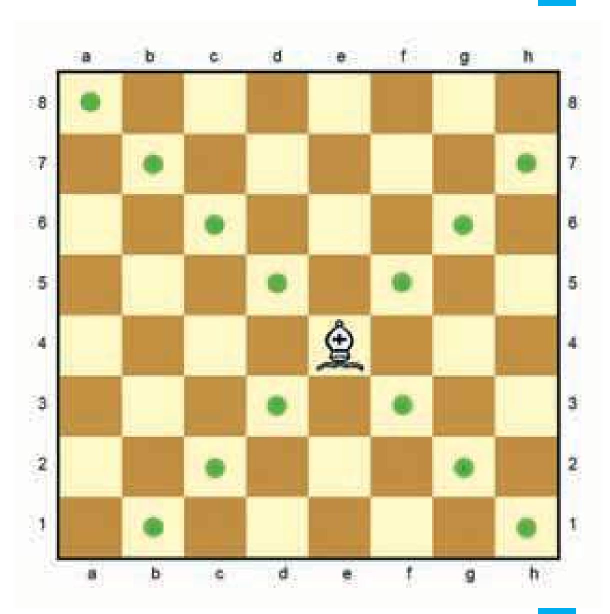



5

## El Alfil

El Alfil mueve en diagonal. Un Alfil situado en el centro del tablero puede mover a 13 casillas distintas. Si lo situamos en uno de los vértices del tablero podrá mover sólo a 7 casillas.

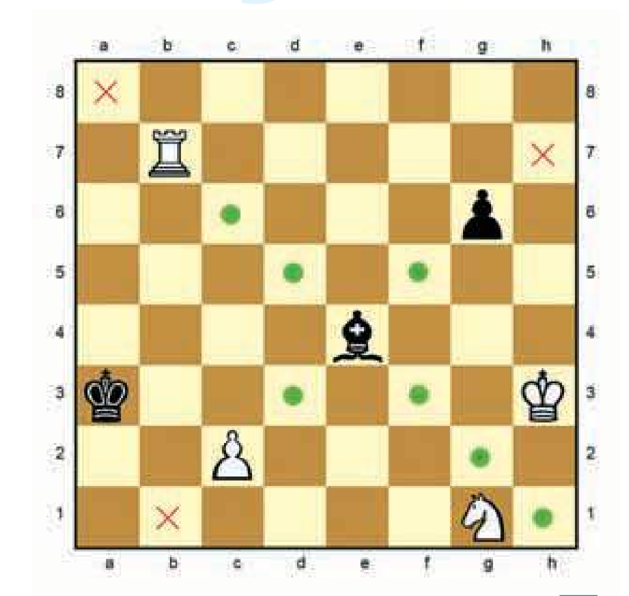
Hay dos Alfiles en cada bando. Uno de ellos siempre moverá por las casillas negras, mientras que el otro siempre moverá por las casillas blancas.




6

En el diagrama núm. 7 se muestra un sencillo ejemplo.

El Alfil puede capturar al Peón o a la Torre blancas. En cambio no puede capturar ni al Peón negro (es de su mismo bando), ni al Caballo (ya que no se encuentra en línea diagonal).
El Alfil no puede saltar por encima de las demás piezas que aparecen en el diagrama (casillas señaladas con X).

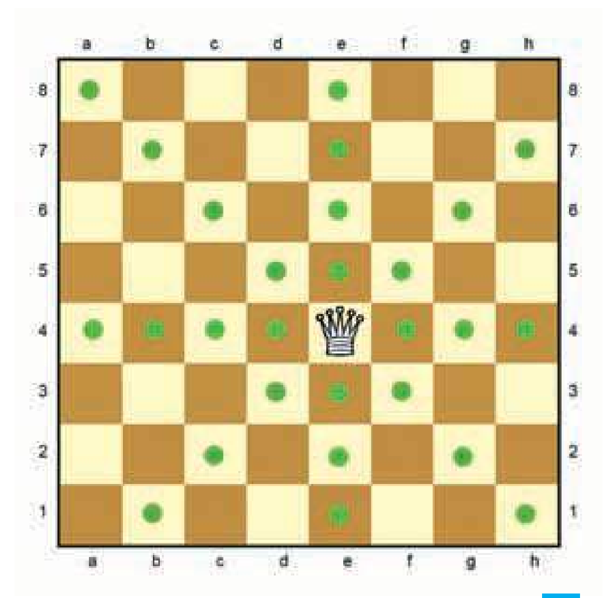



7

## La Dama

La Dama mueve como una Torre y como un Alfil al mismo tiempo. Una vez comprendido el movimiento de la Torre y del Alfil no debe presentar problemas el movimiento de la Dama.

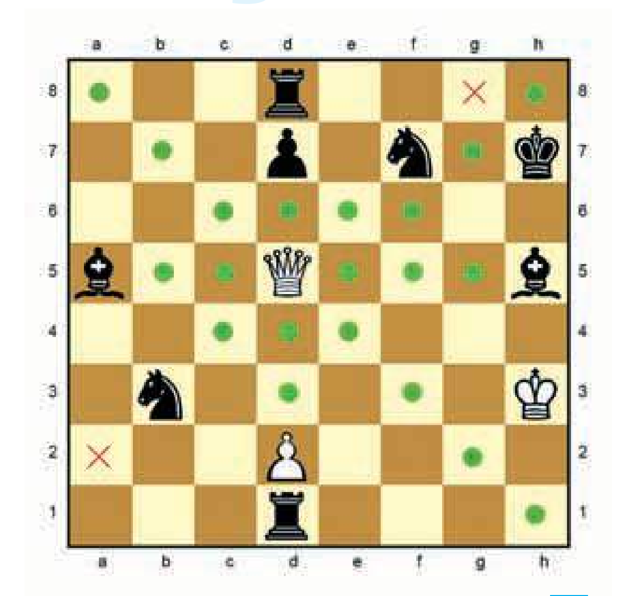
Si la situamos en el centro del tablero la Dama podrá mover a 27 casillas distintas, es decir, los 14 movimientos que podía hacer la Torre más los 13 del Alfil. Análogamente, si la situamos en un vértice podrá efectuar 21 movimientos, 14 más 7. La Dama captura en la misma forma en que lo hacían la Torre y el Alfil.




8

En el diagrama núm. 9 podemos apreciar que la Dama puede capturar a los dos Caballos (moviendo como un Alfil), a los dos Alfiles (moviendo como una Torre) y al Peón negro.

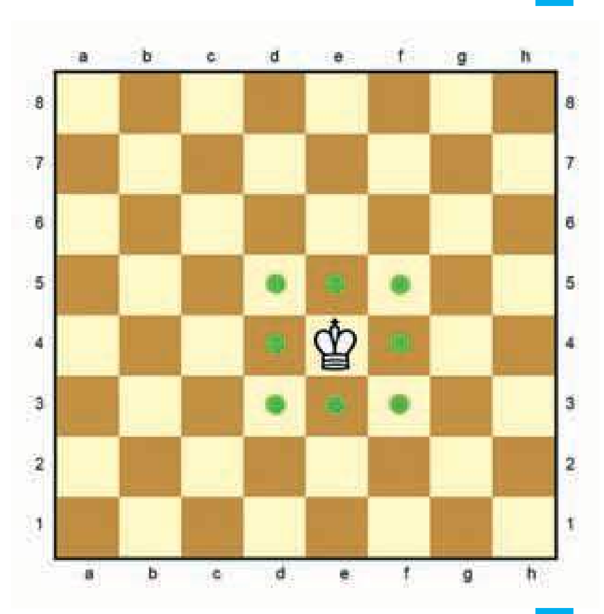
No puede capturar ni al Peón blanco ni a ninguna de las Torres, ya que no puede saltar por encima de las piezas. En total esta Dama puede efectuar 22 movimientos distintos (compruébalo).



9

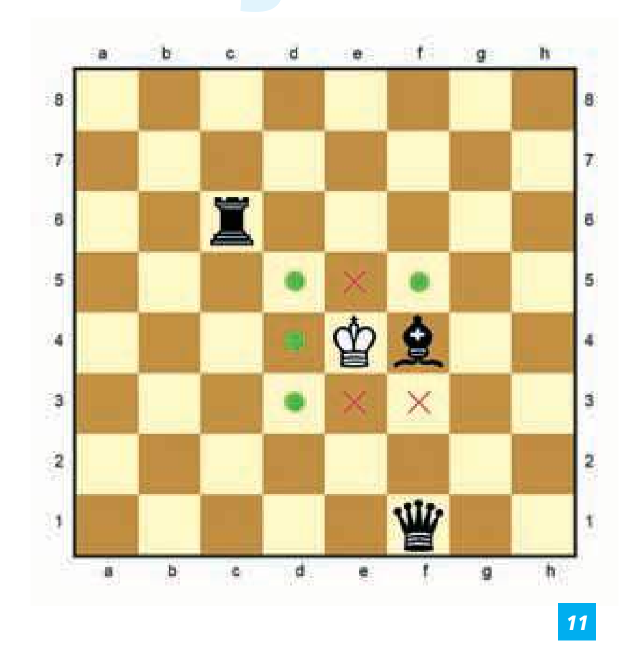
## El Rey

El Rey sólo puede mover a sus casillas inmediatas. Es decir, puede avanzar un paso en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal.
Sin embargo, hay que hacer una aclaración importante en su movimiento: EL REY NO PUEDE MOVER A CASILLAS DOMINADAS POR PIEZAS ENEMIGAS.



10

En el diagrama núm. 11 aclaramos estos conceptos.
El Rey no puede mover a las casillas señaladas con una X porque se lo impide el Alfil o la Dama. Tampoco puede capturar al Alfil porque éste está defendido por la Dama, ni puede capturar la Torre porque ésta se halla a dos casillas de distancia.



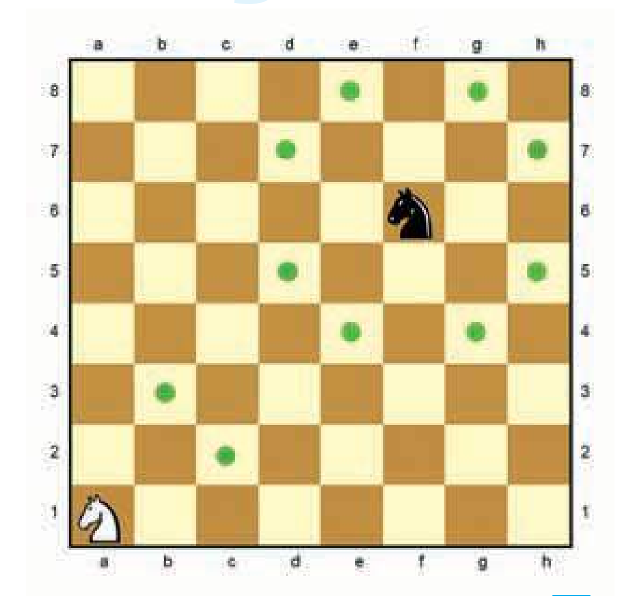
11

El Rey solamente puede mover a las casillas señaladas con un punto.
En el caso de que el Rey efectuara una jugada ilegal, por ejemplo, capturar el Alfil, habría que proceder así: EL NEGRO NO PODRÍA CAPTURAR AL REY BLANCO CON SU DAMA, sino que está obligado a indicar al blanco que acaba de realizar un movimiento ilegal. Por lo tanto el movimiento ilegal tendrá que ser deshecho, el Alfil negro volverá a ser colocado en el tablero y el blanco estará obligado a realizar un movimiento legal con su Rey. NO OLVIDE PUES QUE EL REY NO PUEDE SER CAPTURADO. Para ganar la partida es preciso dar Jaque Mate al Rey. El Jaque Mate será explicado más adelante.

## El Caballo

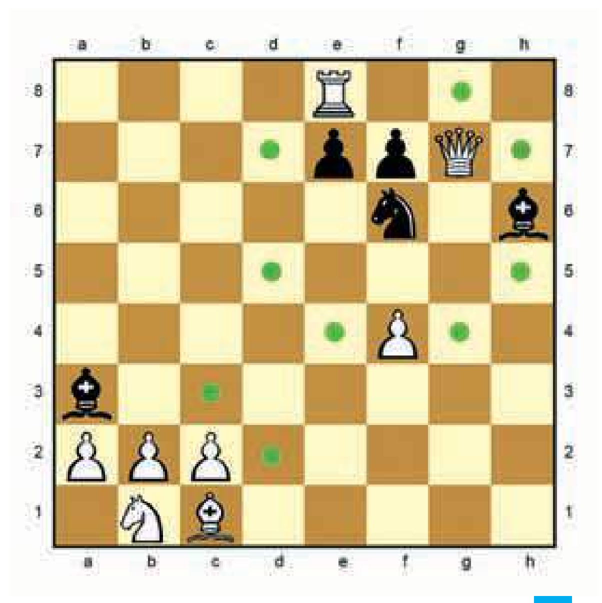
El movimiento del Caballo es algo más difícil de entender ya que no mueve en línea recta, sino que "salta". Este "salto" puede ser explicado de dos formas distintas:
- El Caballo juega una casilla como Torre y una casilla como Alfil, alejándose de la casilla de donde sale.
O bien,
- El Caballo "salta" en forma de L, es decir, desde la casilla que ocupa, se dirige a otra que diste dos casillas horizontales y una vertical o bien, dos verticales y una horizontal.

En el diagrama núm. 12 se aprecian los movimientos del Caballo desde las distintas zonas del tablero.
Puede disponer de un máximo de ocho saltos (Caballo negro) y de un mínimo de dos (Caballo del vértice).
Por lo tanto, el Caballo mueve a ocho casillas desde el centro del tablero y a dos desde la esquina. Comprueba cómo a medida que se acerca a una banda, disminuye el número total de saltos posibles.
Una peculiaridad de su movimiento es que cambia de color de casilla siempre que juega.




12

El Caballo es la única pieza del ajedrez a la que se le permite saltar por encima de las otras. En el diagrama núm. 13 comprobamos esta posibilidad. El Caballo blanco, pese a estar totalmente rodeado, puede mover a las casillas marcadas o puede capturar al Alfil negro. Análogamente, el Caballo negro mueve a las casillas marcadas y puede capturar la Torre. En cambio no puede capturar a la Dama o al Peón blancos puesto que no están situados en las casillas de salto. Tampoco puede ocupar la casilla del Alfil negro.



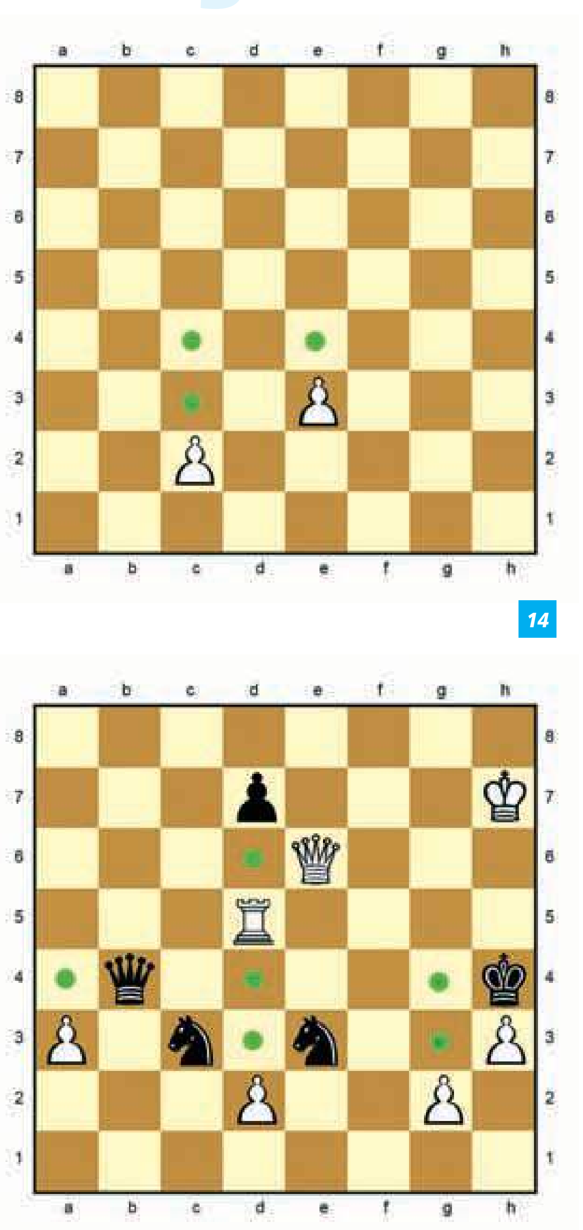

13

# El Peón

El Peón avanza un paso por la columna en que se halla situado. El Peón siempre avanza, nunca puede retroceder. Ver diagrama 14.
Desde su casilla de origen, o casilla inicial en las filas 2 ó 7, puede avanzar, según lo desee el jugador, uno o dos pasos. En el momento en que ha abandonado esta casilla inicial ya sólo puede avanzar un paso.

## ¿Cómo captura el Peón?

El Peón no captura, como las demás piezas, en el sentido de su movimiento. El Peón captura en diagonal, avanzando siempre un paso. Gracias a ello el Peón puede cambiar de columna. En el diagrama núm. 15 se exponen varios ejemplos de movimientos de Peón.
Fijémonos en los Peones blancos, comenzando por la derecha. El primer Peón blanco no puede hacer ningún movimiento porque se lo impide el Rey negro. El segundo Peón blanco puede hacer dos movimientos distintos: avanzar un paso o avanzar dos pasos. El tercer Peón blanco puede avanzar dos pasos. El tercer Peón blanco puede hacer ¡cuatro movimientos!: capturar cualquiera de los dos Caballos y avanzar uno o dos pasos. El último Peón blanco puede hacer dos movimientos: avanzar un paso o capturar la Dama. Para terminar, el único Peón negro puede hacer dos movimientos: capturar la Dama blanca o avanzar un paso. Observa que no puede avanzar dos pasos porque se lo impide la Torre.




14

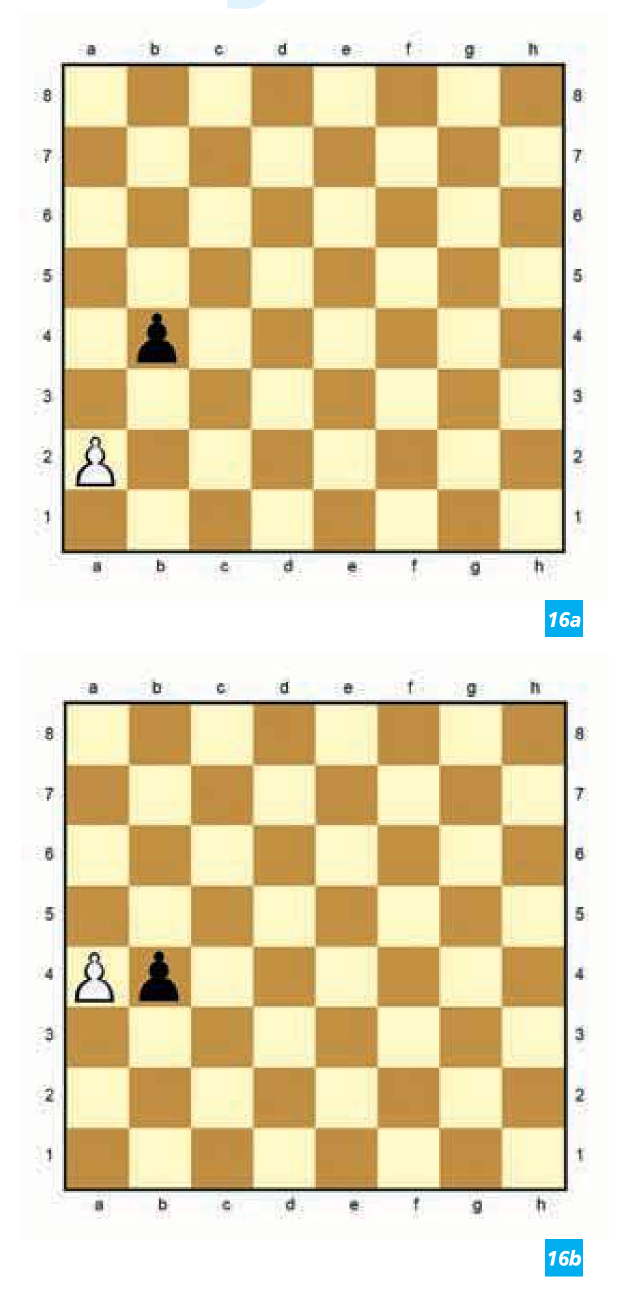
15

## La captura al paso

Las reglas de movimiento de las piezas sufrieron una profunda modificación durante el siglo XV. Antiguamente el Peón sólo podía avanzar un paso. Al introducirse la posibilidad de avanzar uno o dos pasos desde la casilla original se le concedió el privilegio especial de "capturar al paso". Expliquemos en qué consiste esta singular captura:

En el diagrama núm. 16a vemos que el Peón blanco se encuentra en su casilla inicial mientras que el Peón negro ha alcanzado la fila 4. Es decir, podríamos decir que el Peón negro está "vigilando" el avance del Peón blanco y que más adelante decidirá si capturarlo o no. Fíjate también en que ambos Peones están a "salto de Caballo".

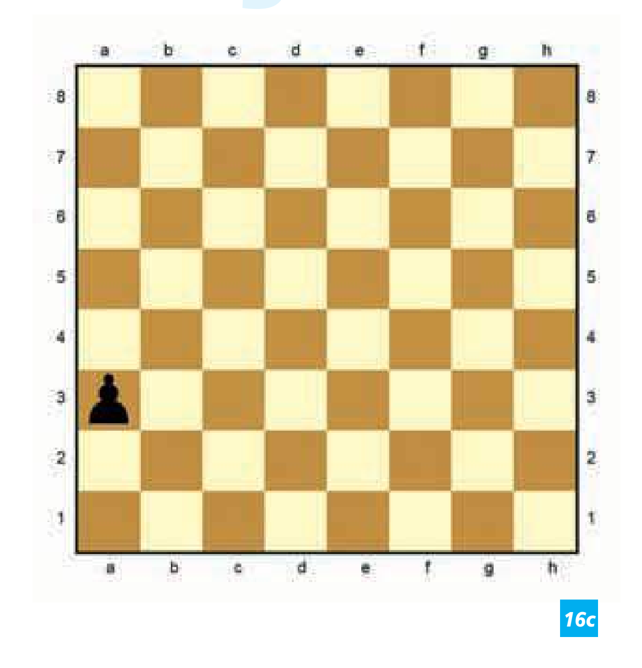
Pasando al siguiente diagrama (núm. 16b) observa que el Peón blanco ha avanzado dos pasos, colocándose a la altura del Peón negro. Pues bien, en este momento el Peón negro tiene derecho a capturar al Peón blanco y esta captura recibe el nombre de "captura al paso".



16a

16b

En el último diagrama (núm. 16c) se aprecia cómo se ha realizado dicha captura: el Peón negro ha capturado en diagonal y el Peón blanco ha sido retirado del tablero. Es importante aclarar que el Peón negro sólo puede capturar "al paso" en la jugada inmediata siguiente. Si no lo hace en dicho momento, pierde ese derecho.




16c

Resumiendo, las condiciones para que se produzca una captura al paso son:

1. Un Peón debe estar en su casilla inicial y el Peón enemigo debe estar a salto de Caballo en una columna contigua.

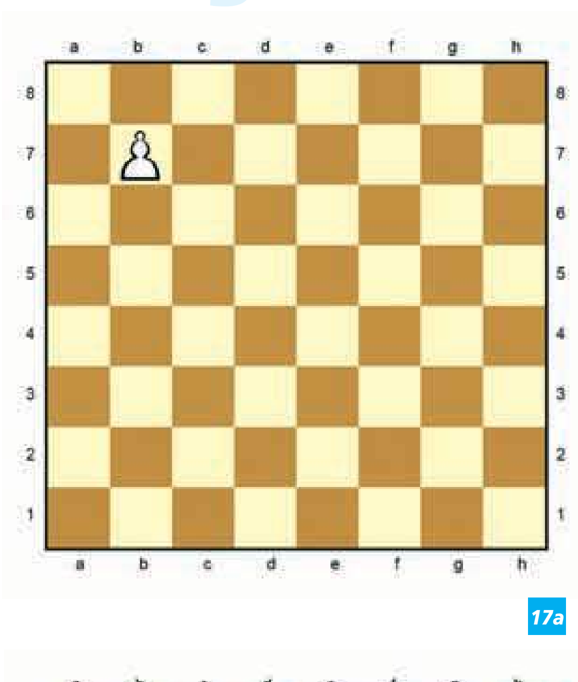
2. El Peón debe avanzar dos pasos. Si sólo avanzara un paso el Peón enemigo lo podría capturar también, pero se trataría de una captura "normal" y no de la captura "al paso".

3. El Peón enemigo puede capturar al paso avanzando una casilla en diagonal. Pero sólo se puede realizar esta captura en la jugada inmediata siguiente. Si no lo hace así, ya no podrá hacerlo en jugadas futuras aun cuando ambos Peones permanezcan en la misma posición.

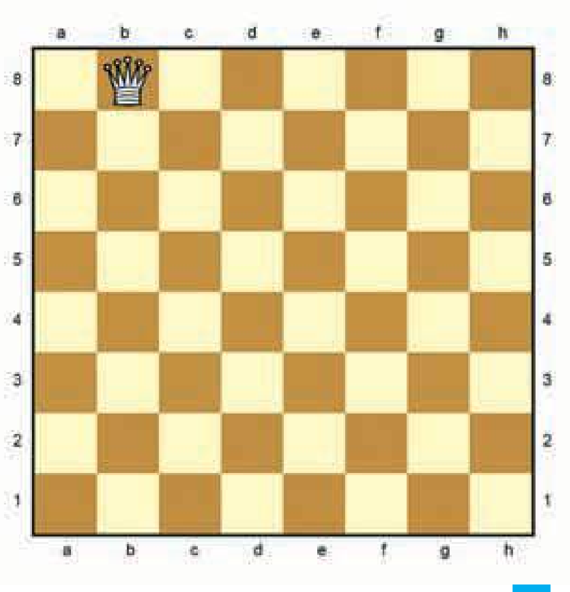
## La promoción del Peón

Si un Peón logra llegar hasta la última fila del tablero se dice que este Peón "corona" o "promociona". El jugador que corona un Peón debe transformarlo inmediatamente en cualquier pieza de su color, excepto Rey y Peón (diagramas núm. 17a y 17b).

Al elegir la pieza que sustituye al Peón no importa que haya otras iguales en el tablero. Un jugador puede tener así dos o más Damas o tres o más Alfiles.




17a




17b

## El ritmo de juego

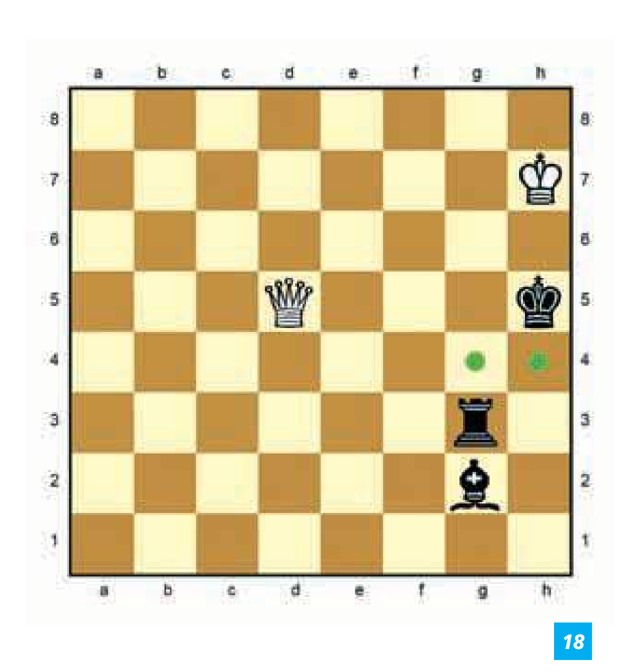
Las jugadas se efectúan alternativamente. Un jugador realiza un movimiento, responde su adversario, contesta el primer jugador de nuevo y así sucesivamente. La primera jugada debe ser efectuada por el jugador que conduce las piezas blancas, y siendo la salida una pequeña ventaja, se acostumbra a sortear los colores antes de comenzar la partida.

El objetivo del juego es dar "Jaque Mate" al Rey adversario. Si ninguno de los dos jugadores logra dar Jaque Mate la partida termina en empate o "tablas".

## El jaque y el jaque mate

Cuando se explicó el movimiento del Rey se indicó que esta pieza no podía ser capturada nunca. Sin embargo sí es posible atacarlo. En estos casos, es decir, cuando una pieza ataca la casilla en que está situado el Rey enemigo, se acostumbra anunciar este ataque diciendo Jaque al Rey, o más simplemente Jaque. Cuando un Rey está en jaque debe evitar obligatoriamente este ataque en su siguiente movimiento.

En el diagrama núm. 18 tenemos una posición en la que el Rey negro se encuentra en jaque, pues está amenazado por la Dama blanca.




18

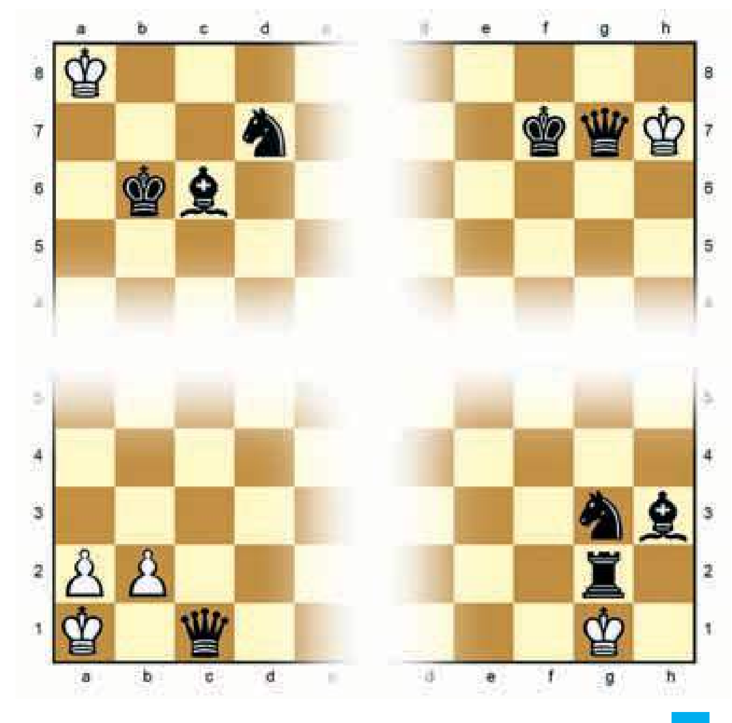
Existen tres formas de eludir el jaque. Veámoslas:

1. Capturando la pieza agresora, es decir, la pieza enemiga que nos da jaque. En la posición del diagrama esto es posible, puesto que el Alfil puede capturar a la Dama, con lo que desaparece el jaque.
2. Moviendo el Rey a una casilla que no esté dominada por las piezas enemigas, por ejemplo a una de las casillas señaladas con un punto en el diagrama.
3. Colocando una pieza propia en la línea de jaque. Observe que la Torre podría colocarse entre el Rey y la Dama, con lo que dejaría de existir el jaque. Esto suele ser conocido como "cubrir el jaque". Esta tercera solución no existe cuando dan jaque un Caballo o un Peón, debido al peculiar movimiento de estas piezas.

## Jaque mate

Ya se ha indicado que la partida se gana si se logra dar jaque mate al Rey. El jaque mate es simplemente un jaque en el que no existen ninguna de las tres formas de eludirlo que antes se han mencionado.

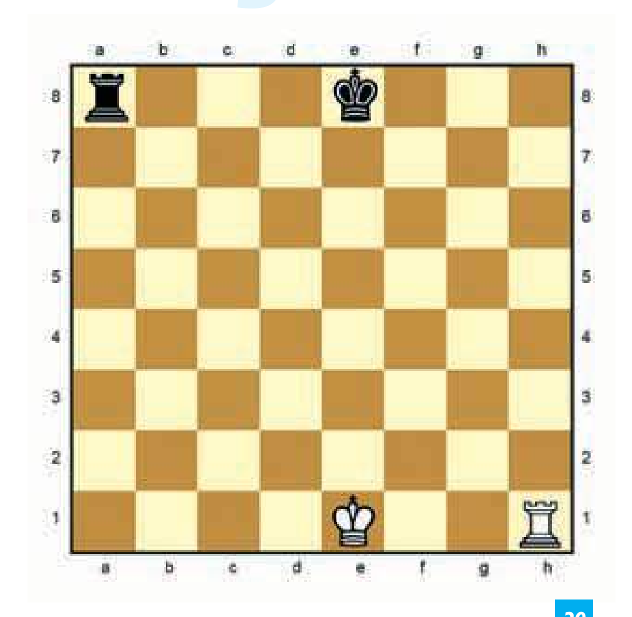
En la posición de los diagramas núm. 19 los cuatro Reyes blancos reciben sendos jaques mates. Observe cómo no cabe aplicar ninguna de las tres soluciones antes expuestas. La partida de ajedrez termina en ese mismo momento, es decir, en el momento en que se da jaque mate. Por lo tanto, el Rey no llega a ser capturado, simplemente se le da jaque mate. Normalmente el jugador que comprende que su partida está irremediablemente perdida suele abandonar sin esperar a recibir el jaque mate. La costumbre es decir la palabra "abandono" e inclinar el Rey.




19

## El Enroque

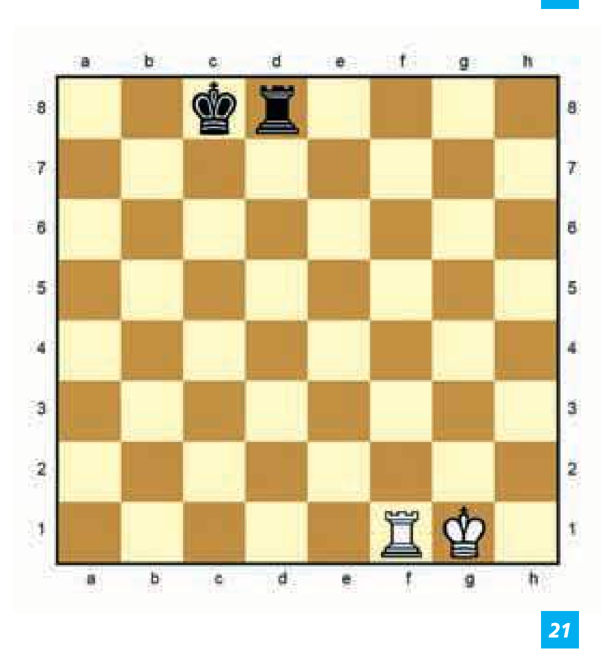
El enroque es un movimiento especial que también fue introducido en el juego con posterioridad al siglo XV.
Es la única jugada en la que se mueven dos piezas a la vez, el Rey y una Torre, aunque es considerado como un movimiento especial del Rey. Sólo se puede enrocar una vez en el curso de la partida y, como existen dos Torres en cada bando, hay dos posibles enroques:
a) El enroque corto, que se hace con la Torre más próxima al Rey.
b) El enroque largo, que se hace con la Torre más alejada del Rey.



20

## Cómo se realiza

El Rey y la Torre han de estar en sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos. Para realizar el enroque el Rey da dos pasos en dirección a la Torre con que se va a enrocar. Después, pero en la misma jugada, se toma la Torre y se coloca al lado del Rey en la misma fila inicial, pero saltando sobre él.
En el diagrama núm. 20 tenemos una posición de una partida antes de realizar los enroques.
En el diagrama núm. 21 las blancas han efectuado el enroque corto y las negras el enroque largo. Observe que en el enroque corto la Torre mueve dos casillas mientras que en el enroque largo mueve tres.



21

## ¿Cuándo se puede realizar el enroque?



22

Para poder realizar el enroque, corto o largo, se han de cumplir una serie de condiciones:

1. Que ni el Rey ni la Torre que se van a enrocar hayan sido jugados anteriormente. Es decir, no basta que el Rey y la Torre se encuentren en sus casillas de origen, sino que no pueden haber hecho ninguna jugada en el curso de la partida.
2. Que entre el Rey y la Torre que se van a enrocar no haya ninguna pieza propia ni contraria.
3. Que el Rey no esté en jaque. Cuando el Rey está en jaque el enroque es imposible. Pero si se logra anular este jaque sin mover el Rey, ya sea capturando la pieza que da jaque o cubriendo dicho jaque, el enroque podrá ser realizado después.
4. Que el Rey no "pase" por una casilla dominada por una pieza enemiga.

En el diagrama núm. 22 el Rey blanco no puede enrocar corto ya que se lo impide su propio Caballo (regla 2). Tampoco puede enrocar largo ya que se lo impide el Alfil negro (regla 4). Por su parte, el Rey negro no puede enrocar ni corto ni largo ya que se encuentra en jaque de la Dama blanca.

Si quitamos ambas Damas del tablero entonces el Rey negro no podrá enrocar corto a causa del Alfil blanco, pero sí podrá enrocar largo ya que este Alfil no ataca una de las casillas por las que debe pasar el Rey negro en su enroque largo. En cambio no tiene importancia que la Torre pase por una casilla dominada por una pieza enemiga.

*Nota: Ya se dijo que el enroque es considerado como una jugada de Rey. Es obligatorio realizar el enroque moviendo primero el Rey o al menos ambas piezas a la vez. Si se jugara primero la Torre el reglamento señala que el enroque no es correcto.*

## El valor de las piezas

Tras estudiar el movimiento de las piezas podemos sacar la conclusión de que unas valen más que otras, ya que su capacidad de movimiento es mayor. Si ordenáramos las piezas de mayor a menor movilidad la clasificación quedaría así: Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón. El Rey no ha sido incluido en esta clasificación.

Traduciendo esta clasificación al campo matemático podemos asignar los siguientes puntos de valoración a cada pieza:

| | |
|---|---|
| PEÓN ......................... | 1 punto |
| CABALLO .................. | 3 puntos |
| ALFIL .......................... | 3 puntos |
| TORRE ....................... | 5 puntos |
| DAMA .......................... | 9 puntos |

Hay que señalar enseguida que esta escala de valores es muy relativa. Por ejemplo, no puede valer lo mismo un Peón en su casilla inicial que un Peón que está a punto de coronar. Hay posiciones en las que un Alfil es muy superior a un Caballo y viceversa. Esta clasificación sólo sirve para tener una idea general y aproximada del valor de cada pieza.

Aunque el objetivo del ajedrez es dar jaque mate al Rey, esto es difícil de conseguir. Durante la partida, los jugadores suelen perseguir un objetivo previo: adquirir ventaja material mediante cambios favorables.

Cuando capturamos una pieza al adversario y éste, a su vez, captura una de nuestras piezas, se produce un cambio. Este cambio puede ser igual o desigual. A su vez los cambios desiguales pueden sernos favorables o desfavorables. La escala de valores que señalamos antes permite calificar a los cambios como iguales o desiguales.

Cuando ambos bandos capturan la misma cantidad de puntos el cambio es igual. Por ejemplo, son cambios casi iguales: dos Torres por una Dama, tres Peones por un Alfil o un Caballo, una Torre por un Alfil y dos Peones, etc.

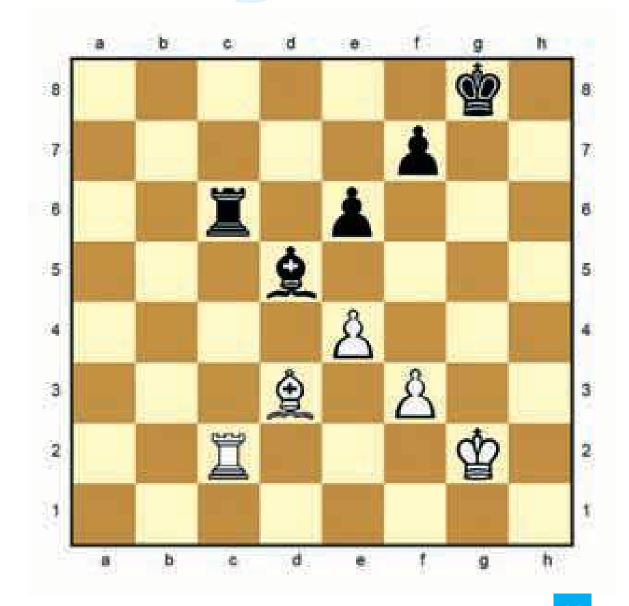
Una forma de adquirir ventaja es la de forzar cambios desiguales pero favorables a nosotros. Por ejemplo, ganar una Dama a cambio de una Torre, o ganar una Torre a cambio de una Alfil, etc.

Existe una segunda forma de adquirir ventaja material: la promoción del Peón. Al transformar un Peón en, por ejemplo, una Dama nuestras fuerzas se incrementan.

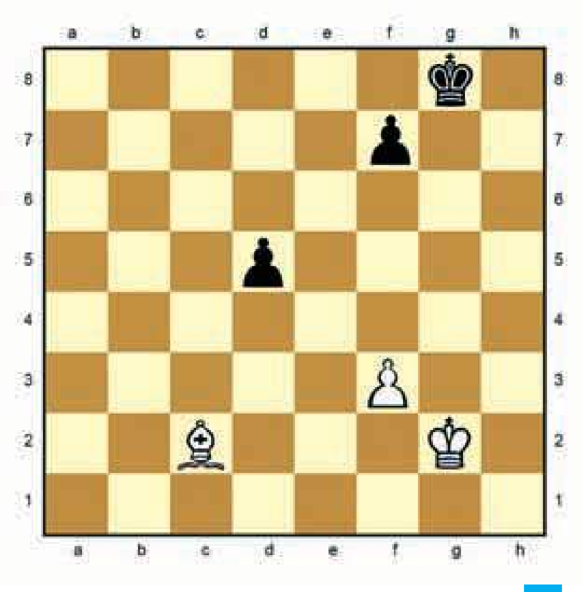
Más adelante analizaremos con más detenimiento este importante aspecto del juego. Veamos ahora dos sencillos ejemplos:
En el diagrama núm. 23 tenemos una posición que está equilibrada en cuanto a material.

Ambos bandos tienen 10 puntos (el Rey, al ser una pieza indispensable, no recibe ninguna valoración.
Si le tocara jugar al blanco podría forzar un cambio favorable capturando el Alfil negro con el Peón blanco, a continuación el negro capturaría la Torre blanca con su propia Torre (dando jaque al Rey blanco), el blanco capturaría esta Torre negra con su Alfil y, finalmente, el Peón negro capturaría al Peón blanco. Tras esta larga pero sencilla serie de cambios las blancas tendrían 4 puntos (Alfil y Peón) y las negras 2 puntos (2 Peones). Ver diagrama núm. 24.

Volvamos al diagrama núm. 23 y supongamos que le toca jugar al negro. Este bando puede capturar con su Torre a la Torre blanca (dando jaque), el blanco capturará la Torre negra con el Alfil y a continuación el negro podrá retirar su Alfil, que está amenazado por el Peón. En este caso se ha producido un cambio igual, ambos bandos han perdido 5 puntos (una Torre) y quedan con otros 5 puntos sobre el tablero (Alfil más 2 Peones).



23



24

# 2 La anotación de las jugadas

Existen varios sistemas de anotación de las partidas de ajedrez. Ello permite reproducir las partidas magistrales de todos los tiempos y facilita notablemente el estudio. En el ajedrez de competición es obligatorio anotar las jugadas.

La Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E.) Indica que las partidas deben ser escritas en sistema algebraico, el más extendido en todo el mundo. Sin embargo conviene conocer también el Sistema Descriptivo pues fue muy utilizado en España y América hasta hace unos años y existe mucha bibliografía con él.

Explicaré en primer lugar el Sistema Descriptivo y después el Algebraico, pero recuerda que el obligatorio es el Algebraico, por lo que el resto de la Cartilla estará escrita en este sistema.

## Sistema descriptivo

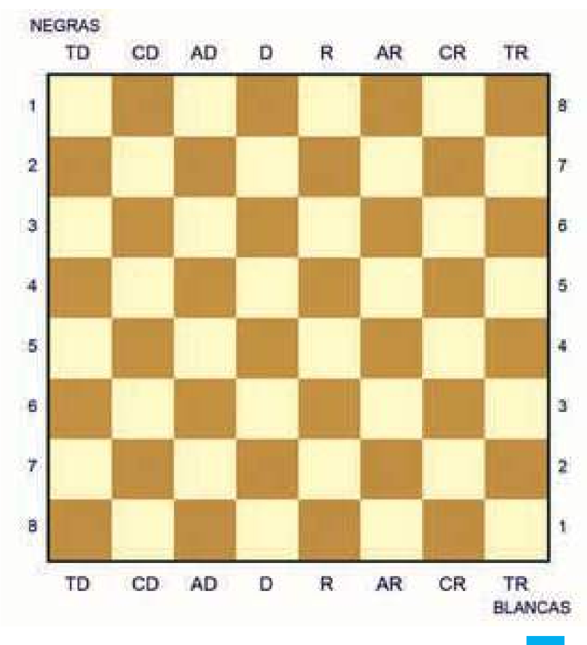
Como ya se dijo en el Capítulo 1, el tablero de ajedrez está compuesto por 8 columnas y 8 filas. Por lo tanto, cualquier jugada de ajedrez puede ser explicada con tres conceptos, a saber:

- La pieza que movemos.
- La columna donde se sitúa, y
- La fila donde se sitúa.

## Las piezas

Existen seis tipos distintos de piezas. En el sistema descriptivo las piezas se representan por su letra inicial en mayúscula. Así pues:

**R** significa Rey
**D** significa Dama
**T** significa Torre
**A** significa Alfil
**C** significa Caballo
**P** significa Peón




25

## Las columnas

Existen 8 columnas y a cada una le asignamos una letra. Cada columna se designa con el nombre de la pieza que hay en ella al comenzar la partida. Ver el diagrama núm. 25.

Así, las dos columnas de los extremos se denominan "columnas de Torre", puesto que ésta es la pieza que está situada en dichas columnas al comenzar la partida. Acercándonos al centro nos encontramos con las columnas de Caballo y de Alfil respectivamente. En el centro están las columnas de Rey y de Dama.

Como puede ver, hay 6 columnas que tienen el nombre repetido. Para distinguirlas le añadimos el adjetivo "de Rey" a las tres columnas de la derecha y el adjetivo "de Dama" a las tres columnas de la izquierda. Así pues:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **TD** | = | Torre de Dama | **R** | = | Rey |
| **CD** | = | Caballo de Dama | **AR** | = | Alfil de Rey |
| **AD** | = | Alfil de Dama | **CR** | = | Caballo de Rey |
| **D** | = | Dama | **TR** | = | Torre de Rey |

Existen 8 filas y a cada una le vamos a asignar un número. Las filas se distinguen numerándolas del 1 al 8; pero se les otorgan dos numeraciones: una a contar desde el bando blanco y otra a contar desde el bando negro.

Desde el punto de vista blanco, la primera fila (donde están sus piezas al comenzar la partida) recibe el número 1, la segunda (donde están los Peones) recibe el número 2 y así sucesivamente. Igual tratamiento reciben las filas desde el punto de vista del negro. Por lo tanto la fila en la que se colocan las piezas blancas es la número 1 para el blanco y la número 8 para el negro. Análogamente, la fila de los Peones blancos es la 2 para este bando y la 7 para el negro. Ver diagrama núm. 25.

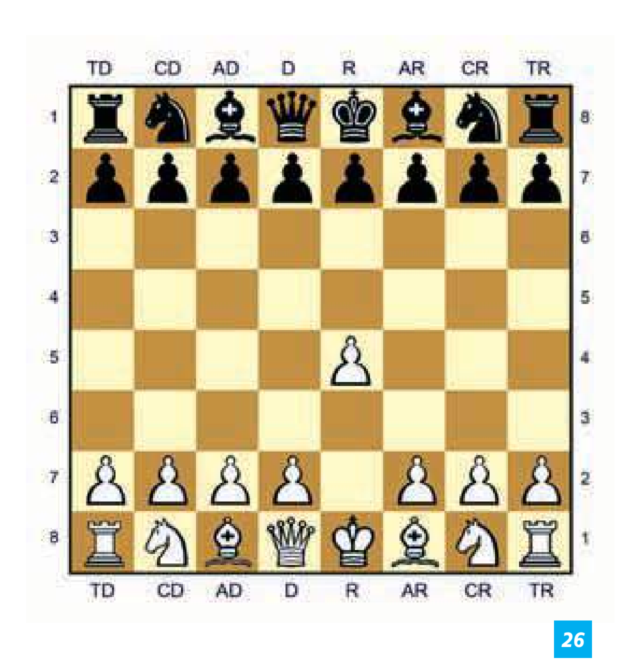
Ya conocemos los tres conceptos o elementos de que se compone cada jugada, veamos un ejemplo:

**1. P4R**

Esto se lee: “Peón cuatro Rey”. El número 1 indica que es la primera jugada de la partida. “P4R” significa que el blanco debe poner un Peón en su casilla 4 Rey (4R). Ver diagrama núm. 26.

**1. ...P4R**

También se lee “Peón cuatro Rey”. Pero al haber puesto unos puntos suspensivos delante se quiere indicar que se trata de una jugada del negro.




26

**2. D5T**

Se lee “Dama cinco Torre”. Quiere decir que la Dama blanca se coloca en la casilla 5T. Observe que se trata de la casilla 5TR (ver diagrama núm. 27). Desde la casilla 1D la Dama no podría ir a 5TD, por ello no es preciso escribir 2. D5TR y basta con 2. D5T.

**2. ...C3AD**

Se lee “Caballo tres Alfil Dama”. En este caso también era posible jugar C3AR, por ello había que especificar qué Caballo iba a la casilla 3A.

**3. A4A**

Se lee “Alfil cuatro Alfil”. Observe que tanto la Dama como el Alfil atacan la casilla 7AR blanca (que también es la 2AR negra). Si el negro ignora esta amenaza y juega, por ejemplo:

**3. ...C3A**

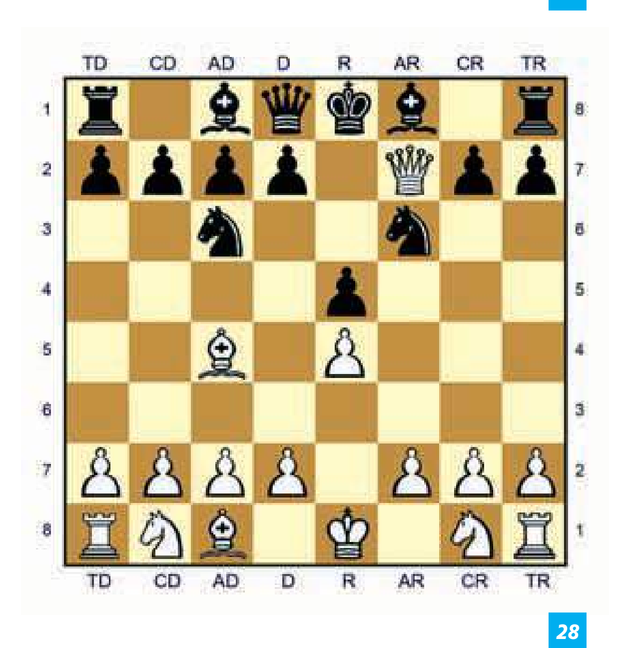
Se lee “Caballo tres Alfil”. En este caso no se ha escrito C3AR porque no era necesario especificarlo, ya que el otro Caballo ya se encontraba en la casilla 3AD. Esta jugada negra es un error y permite al blanco dar un rápido mate, que es conocido como “Mate del Pastor”.

**4. DXPA** mate

Se lee “Dama por Peón Alfil, mate”. El Rey no puede capturar a la Dama ya que ésta se halla defendida por el Alfil. Tampoco es posible jugar el Rey a la casilla 2R ya que lo impide la Dama blanca, Por lo tanto ¡Jaque Mate! (ver diagrama núm. 28).




27




28

## Signos complementarios

**X.** El signo “X” significa “captura”.
Es decir, cuando una pieza toma a otra se utiliza este signo. Observe cómo en el ejemplo anterior la Dama blanca capturó al PAR negro y se escribió DXPA.

**0-0.** El signo “0-0” significa enroque corto.

**0-0-0.** El signo “0-0-0” significa enroque largo.

**+.** El signo “+” significa “jaque”.

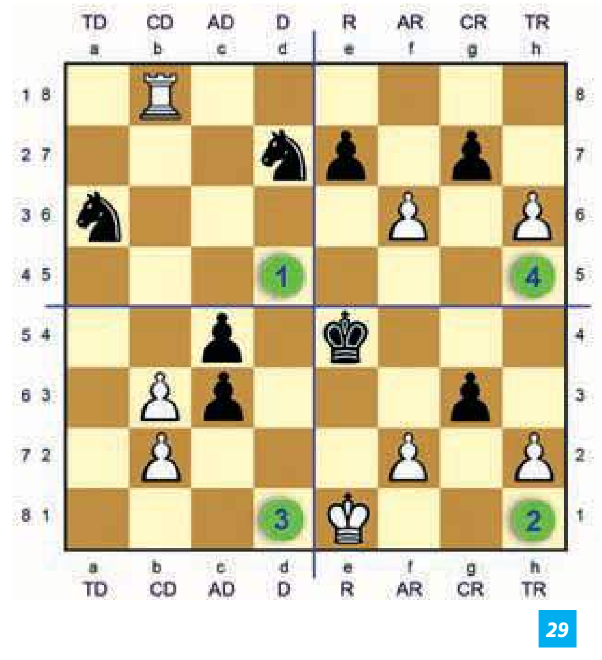
**++.** El signo “++” significa “jaque mate”.
En el ejemplo anterior se podía haber escrito: 4. DXPA++.

**a.p.** El signo “a.p.” significa “al paso”.
Por lo tanto, cuando un Peón capture a otro al paso se escribirá: PXP a.p.

**!, ?, !?, ?!.**
Estos signos no se utilizan durante la partida de ajedrez, pero sí se los puede encontrar en los libros. Son adjetivos que se le dan a algunas jugadas. Concretamente:
“!” significa “buena jugada”, “?” significa “mala jugada”, “!?” significa “jugada interesante” y “?!” significa “jugada débil”.

Veamos una partida completa escrita en el sistema descriptivo:

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **P4R** | **P4R** |
| **2.** | **C3AR** | **C3AD** |
| **3.** | **A4A** | **C5D** |
| **4.** | **CXP** | **D4C!** |
| **5.** | **CXPA** | **DXPC** |
| **6.** | **T1A** | **DXPR+** |
| **7.** | **A2R** | **C6A++** |




29

En el diagrama 29 tenemos cuatro ejemplos distintos que pueden presentar problemas.
En el cuadrante 1 los dos Caballos negros pueden capturar a la Torre. No sería correcto escribir CXT porque no se aclararía cuál Caballo captura. La forma correcta es escribir C3XT o C2XT según que capturemos con el Caballo que está en la fila 3 (del negro) o en la fila 2.
En el cuadrante 2 tenemos dos Peones blancos y uno negro. Supongamos que le toca jugar al blanco y que quiere capturar al Peón negro. Sería incorrecto escribir PXP. Lo correcto es PTXP o PAXP, según que queramos capturar con el PT o con el PA respectivamente.

Supongamos ahora que le toca jugar al negro. En este segundo caso habrá que escribir PXPT o PXPA según que nos “coman” al PT o al PA respectivamente.
Pasemos al cuadrante 3. Si le toca al blanco y quiere comer un Peón negro no valdrá escribir PXPA ni Paxp. Lo correcto es P2XP o P3XP. También valdría PXP3 o PXP4, distinguiendo en este caso no por el Peón blanco que come, sino por el Peón negro que es comido.
En el cuadrante 4 tenemos más complicaciones. Veamos cómo se escriben las distintas formas de captura de Peón. Si el blanco quiere comer con su PT escribirá: PTXP. Si quiere comer con su PA escribirá: PAXPC o PXPR, según el Peón que desee comer.
Si le tocara jugar al negro y quiere comer con su PR escribirá: PRXP. Pero si quiere comer con su PC tendrá que escribir: PXPT o PCXPA según el Peón que quiera comer.
Otros casos de dudas se pueden presentar en el sistema descriptivo. Terminaremos de explicar este sistema con un caso más: coloque un Caballo en 3AD y otro en 3CR. Si deseamos jugar uno de los dos Caballos a 4R es evidente que no valdrá escribir C3-4R ya que ambos están en la tercera fila. Lo correcto es escribir C3C-4R o C3A-4R. Sin embargo también se suele escribir CR4R o CD4R, aludiendo al flanco en que está situado cada Caballo. Ahora bien, si los Caballos estuvieran colocados en 3R y 3CR y se quisiera jugar C5A, ya no sería correcto escribir CR5A ya que no sabríamos si se refiere a la columna de Rey o al flanco de Rey. Lo correcto será C3R-5A o C3C-5A.

## Sistema algebraico

El sistema algebraico es más sencillo. Veamos cómo se designan en este caso los tres conceptos antes explicados, es decir, piezas, columnas y filas.

### Las piezas

Se representan con las mismas letras que en el sistema descriptivo (R, D, T, A y C), excepto el Peón, al que no se le pone ninguna inicial.

### Las columnas

Se representan por un letra minúscula, desde la "a" hasta la "h" y comenzando por la izquierda.

### Las filas

Se representan también por un número, pero en este caso por uno solo. Se numeran del 1 al 8 empezando por el lado de las blancas. Es decir, las blancas siempre se encontrarán en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8.

El mate del pastor antes explicado se escribiría ahora así:

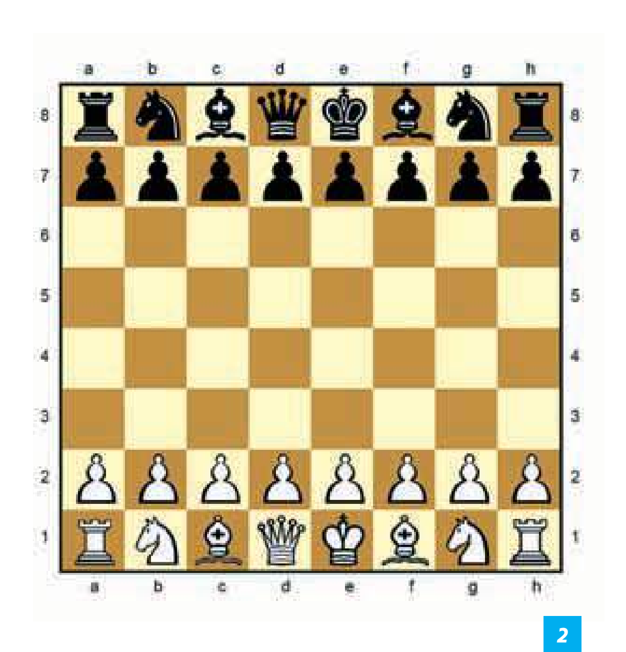
**1. e4**

Se lee "e4". Como hemos jugado un Peón, no se escribe ninguna inicial, sólo el nombre de la casilla adonde ha ido el Peón de la columna "e".

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **...** | **e5** |
| **2.** | **Dh5** | **Cc6** |

se lee "Dama h5" y "Caballo c6". Observe que la C mayúscula designa a la pieza (el Caballo) y la c minúscula designa a la columna "c".

| | | |
|---|---|---|
| **3.** | **Ac4** | **Cf6** |
| **4.** | **Dxf7++** | |



2

Observe que en la captura también se utiliza el signo "x", aunque ahora en minúscula y que, al capturar, no se menciona la pieza capturada (en este caso un Peón) sino que simplemente se señala el nombre de su casilla (f7).

Volvamos de nuevo al diagrama núm. 29. En el cuadrante 1 escribiremos C7xb8 o C6xb8, pero también sería correcto tanto Cdxb8 como Caxb8.

En el cuadrante 2 podemos escribir hxg3 o fxg3 si le tocaba al blanco o gxh2 o gxf2 si le tocaba jugar al negro. Observe que en los movimientos de Peones no aparece nunca la letra P, sino que se menciona la columna donde antes estaba el Peón y la casilla donde ahora queda situado. Incluso escribir hxg, fxg (para el blanco) y gxh o gxf (para el negro) sería correcto.

En el cuadrante 3 basta con escribir bxc3 o bxc4 si le tocaba al blanco o cxb2 o cxb3 si le tocaba al negro.

En el cuadrante 4 las capturas que pueden hacer las blancas y las negras son hxg7, fxg7 y fxe7 o gxh6, gxf6 y exf6 respectivamente.

El mate en 7 jugadas que antes vimos ahora quedaría así:

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **e4** | **e5** |
| **2.** | **Cf3** | **Cc6** |
| **3.** | **Ac4** | **Cd4** |
| **4.** | **Cxe5** | **Dg5** |
| **5.** | **Cxf7** | **Dxg2** |
| **6.** | **Tf1** | **Dxe4+** |
| **7.** | **Ae2** | **Cf3++** |

Existe otra forma de anotación algebraica que consiste en expresar la casilla de salida y la de llegada de una pieza en cada jugada. Por ejemplo, la partida anterior quedaría así:

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **e2-e4** | **e7-e5** |
| **2.** | **Cg1-f3** | **Cb8-c6** |
| **3.** | **Af1-c4** | **Cc6-d4** |
| **4.** | **Cf3xe5** | **Dd8-g5** |
| **5.** | **Ce5xf7** | **Dg5xg2** |
| **6.** | **Th1-f1** | **Dg2xe4+** |
| **7.** | **Ac4-e2** | **Cd4-f3++** |

El resto de los signos (0-0, 0-0-0, !, ?, etc.) son iguales que en el sistema descriptivo, pero el signo "a.p." no es preciso utilizarlo en el algebraico; basta con escribir dxc6 para expresar que un Peón en d5 ha comido al paso a otro en c5.

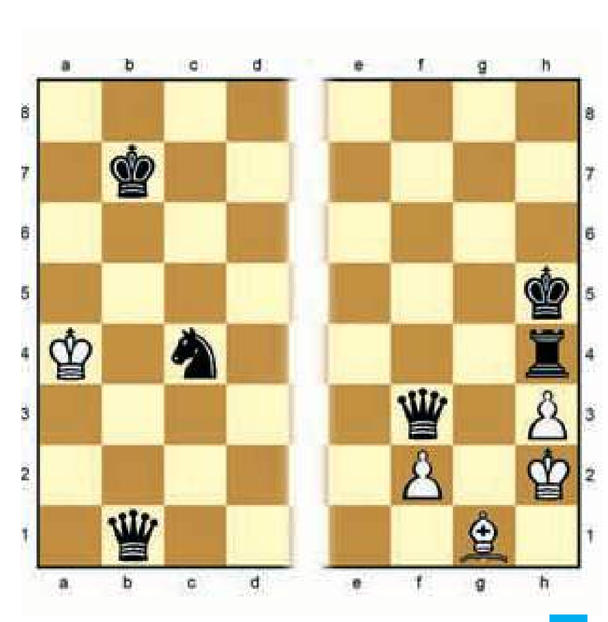
# 3 Las tablas

## El Rey Ahogado

Cuando a un jugador le corresponde jugar y, sin estar en jaque, no puede hacer ninguna jugada legal, se dice que está en posición de "Rey ahogado" y se declara que la partida es "tablas" o empate.

Veamos 4 ejemplos.
En el lado izquierdo del diagrama núm. 30 tenemos una posición típica de Rey ahogado.

Observe que el Rey blanco no puede efectuar ningún movimiento pero tampoco está en jaque. En el lado derecho del mismo diagrama tenemos una posición algo distinta. Si le tocara jugar al negro podrían dar mate en una sola jugada con Dxh3 o con Txh3. Pero si le toca jugar al blanco podrá comprobar que no puede efectuar ninguna jugada legal (Rg2 o Rh1 son jugadas ilegales) pese a tener un Alfill y dos peones. Por lo tanto: tablas por Rey ahogado.

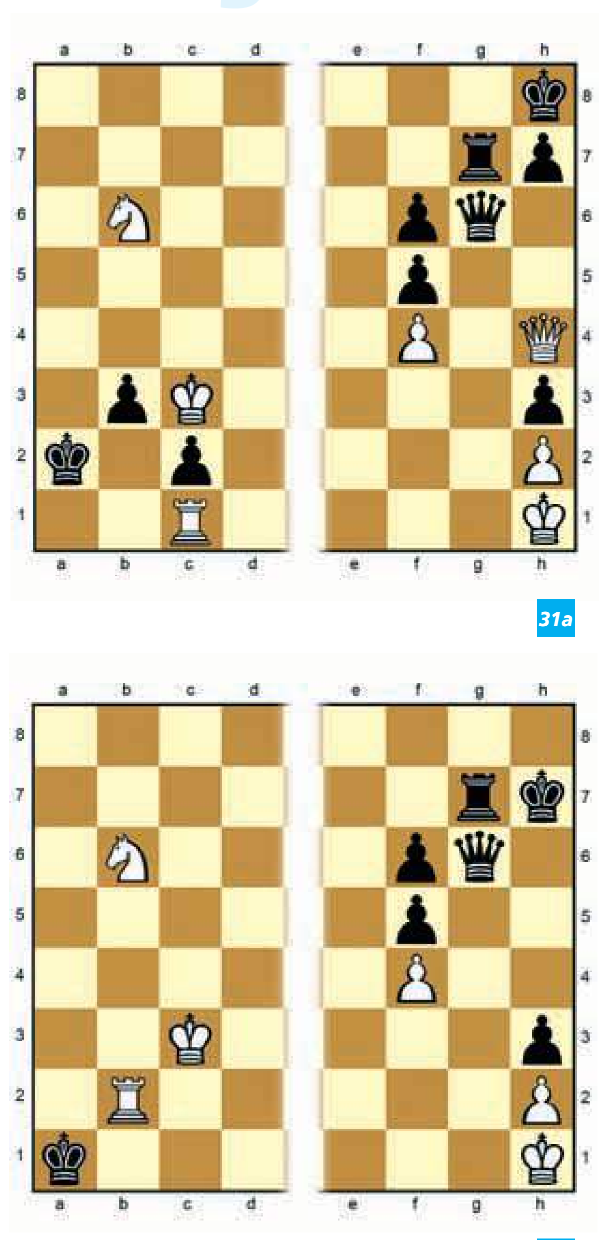



30

Pasemos al diagrama núm. 31a:

En el lado derecho puede observar que el negro amenaza con dar jaque mate con Dg1 o incluso con Dg2. El blanco no está en posición de ahogo porque, aunque no puede mover su Rey o sus peones, sí puede jugar con su Dama. ¿Cómo conseguir las tablas? La solución es: Dxh7+.
Observe que tras esta jugada las negras tienen que capturar la Dama ya sea con el Rey, con la Torre o con la Dama. En todos los casos el blanco queda en posición de ahogo.

En el lado izquierdo tenemos un ejemplo más complicado. Las negras tienen clara desventaja material y sólo sus dos peones avanzados les dan cierta esperanza de salvación. Si le tocara jugar al blanco ganarían tras: 1. Cc4 b2 (única jugada posible); 2. Cxb2 Ra3 3. Ta1++.
Pero si le toca jugar al negro se salvarían así: 1. ... b2 (amenazando capturar la Torre coronando al mismo tiempo) 2. Txc2 (gana un Peón y observe que impide la coronación del otro Peón negro ya que este Peón no puede realizar ninguna jugada legal al estar impidiendo el jaque de la Torre blanca) 2. ... Ra1! (ahora se vuelve a amenazar la coronación del Peón, que se escribiría b1D (La «D» indica que se pide una Dama a cambio del Peón; 3. Txb2.
Así se impidió la captura del Peón pero se produjo una posición de tablas por ahogado.



31a

31b

## Las Tablas Reglamentarias

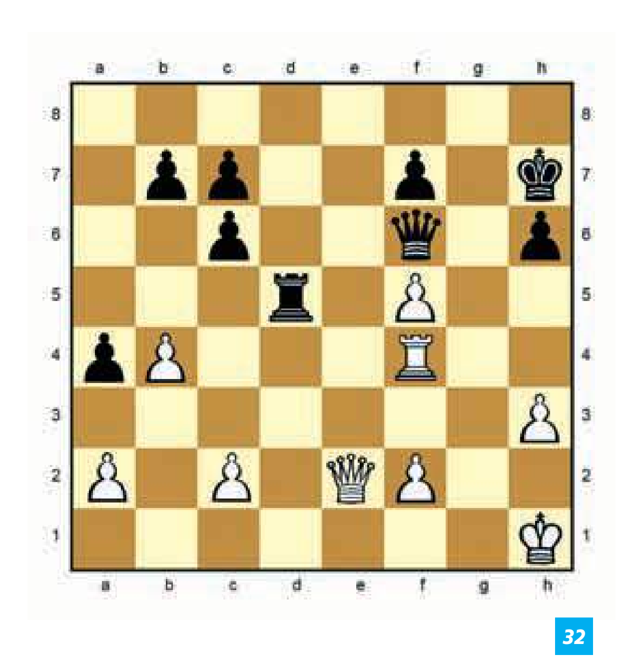
Una partida puede terminar en tablas por varios motivos:

1. En el caso de Rey ahogado que acabamos de ver.
2. Por acuerdo entre ambos jugadores. Esta es la forma más común de terminar la partida en tablas.
3. A petición de uno de los jugadores, cuando la misma posición se produce tres veces, estando en juego el mismo jugador las tres. La posición se considera la misma si piezas de igual color y género ocupan idénticas casillas, y si los posibles movimientos de todas las piezas son los mismos.
   En el lenguaje ajedrecístico este caso es conocido como “tablas fotográficas” o “tablas por triple repetición”.
4. Cuando un jugador que está en juego demuestra que han sido hechas 50 jugadas, al menos, de una y otra parte sin que hayan tenido lugar ninguna captura de pieza o se haya movido algún Peón.

Este número de jugadas ha sido aumentado a 100 en varios casos muy especiales.

Vamos a aclarar los puntos 2 y 3. Observe la posición del diagrama 32:

El blanco acaba de jugar 30. b2-b4 (es importante señalar que esta jugada de Peón ha sido la última de las blancas). La partida continuó así: 30. ... De5 31. Dh5! Df6 (tras 31. ... Dxf4 32. Dxf7+ Rh8 33. Df8+ Rh7 34. Df7+ observe que el blanco podría estar eternamente dando jaque en f7 y f8. Esto se llama “jaque perpetuo” y no es más que una variante de la regla que estamos estudiando, ya que cuando hayamos dado tres veces este jaque se habrá producido por tercera vez la misma posición y se podrá reclamar tablas) 32. De2 (observe que hemos vuelto a la posición del diagrama) 32. ... Te5 33. Dd3 Td5. Habrá notado que si ahora el blanco jugara 34. De2 se produciría por tercera vez la posición del diagrama. El jugador blanco llamará al árbitro y le dirá que va a jugar 34. De2 (escri-




32

birá esta jugada en su planilla pero sin efectuarla en el tablero) y que reclama tablas por triple repetición de la posición. El árbitro detendrá el reloj de ajedrez y examinará la validez de la petición. Si ésta es correcta la partida es tablas; si ésta es incorrecta el árbitro deberá penalizar con tiempo el reloj del peticionario y el jugador tendrá que realizar la jugada con la que reclamaba tablas. En este caso concreto, el árbitro ¡debe rechazar la petición de tablas! ¿Por qué?

Aparentemente, las tres posiciones son iguales, ¡pero no lo son! En la primera posición el negro podía jugar 30. ... axb3 (tomar al paso) y en las dos siguientes ya no. Lo mismo se aplica para el derecho al enroque.

La partida también finaliza en tablas cuando el jaque mate ya es imposible. Por ejemplo, se da este caso cuando sólo queda el siguiente material:

1. Rey contra Rey.
2. Rey y Alfill contra Rey.
3. Rey y Caballo contra Rey.

Rey y Alfill contra Rey y Alfill, siempre que ambos Alfilles vayan por casillas del mismo color.
Más adelante explicaremos otras posiciones de tablas más complejas.

# 4 Los mates básicos

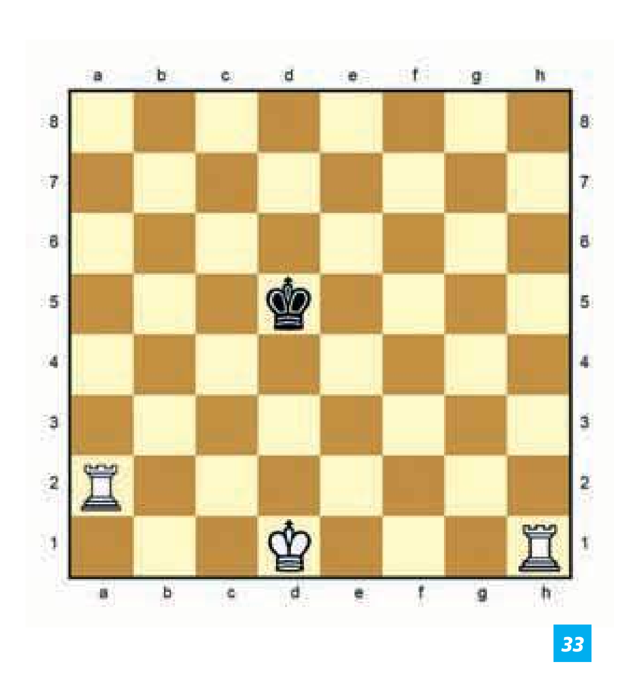
En este capítulo vamos a estudiar los mates más sencillos que existen. Son aquellos en los que un bando tiene solamente el Rey mientras que el otro bando cuenta con una o más piezas que pueden forzar el mate.
Podemos dar mate si tenemos:

Rey y Dama,
Rey y Torre,
Rey y dos Alfiles,
Rey, Alfil y Caballo.

Si tuviéramos el Rey y un Peón podríamos ganar si consiguiéramos coronar nuestro Peón en Dama o Torre.
Si recuerdan la regla 4 del capítulo anterior (la de las 50 jugadas) notarán que éste es el límite máximo de jugadas para dar estos mates, puesto que no queda ningún Peón en el tablero ni se va a producir una captura de piezas.

## Rey y dos Torres contra Rey

Este es el mate más sencillo que existe. En él no se precisa la colaboración del Rey del bando fuerte. Vea la posición del diagrama núm. 33.
El objetivo del blanco es encerrar al Rey negro en una de las bandas del tablero. Veamos cómo se consigue:




33

1. Th4 (esta Torre “corta” el tablero por la fila 4. De esta forma, el Rey negro sólo puede jugar por las filas 5, 6, 7 y 8) 1... Re5 2. Ta5+ Rf6 (el espacio del Rey negro se ha reducido. Ya no tiene sentido que la Th4 vigile la fila 4, por lo tanto pasa a la 6) 3. Th6+ Rg7 (el siguiente paso será jugar Ta7+, pero antes hay que alejar la Torre amenazada, aunque siempre vigilando la fila 6) 4. Tb6 Rf7 5. Ta7+ Re8 6. Tb8++.

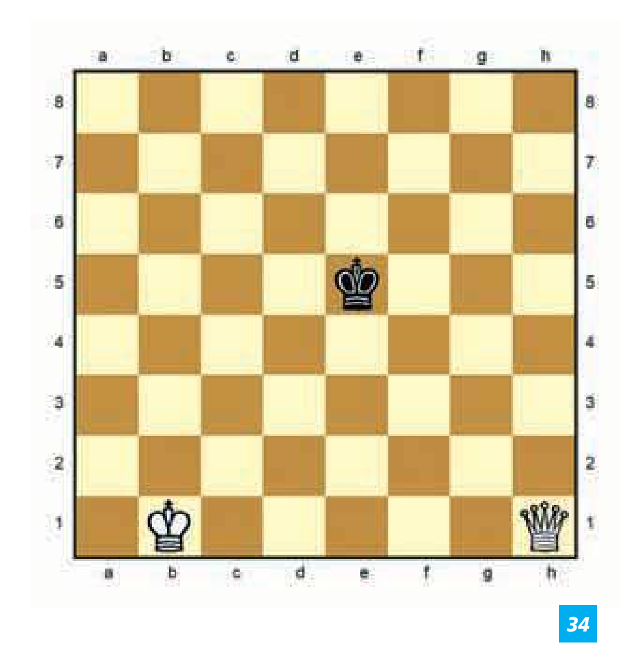
¡Sencillo! Este mate es conocido como «mate de la escalera». Observe cómo las Torres van ascendiendo peldaño a peldaño hasta dar el mate.

## Rey y Dama contra Rey

Este sencillo mate puede ser explicado de dos formas. Una más sencilla y otra más rápida.

### Forma 1

Observe la posición del diagrama núm. 34.
El primer objetivo que nos marcamos es el de encerrar al Rey negro en una banda. ¡Lo vamos a conseguir sin mover el Rey blanco y sin dar ni un solo jaque con la Dama!
1. Dh4 (“cortando” el tablero por la fila 4) 1... Rd5 2. Df4 (observe que la Dama se coloca a salto de Caballo del Rey y así lo confina por la fila 4 y por la columna f) 2... Rc5 3. De4 (estrechando el cerco) 3... Rb5 4. Dd4 Rc6 (si 4... Ra5 5. Db2! y el Rey ya estaría encerrado en una banda) 5. De5 Rb6 6. Dd5 Rc7 7. De6 Rb7 8. Dd6 Rc8 9. De7 (primer objetivo cumplido. Ahora el Rey blanco se acercará para ayudar en el mate) 9... Rb8 10. Rc2 (un gran error sería seguir jugando a salto de Caballo: 10. Dd7 Ra8 11. Dc7? ¡ahogado!) 10... Rc8 11. Rc3 Rb8 12. Rc4 Ra8 13. Rc5 Rb8 14. Rb6 Ra8 15. Db7++.
Observe que igualmente podía darse mate con Da7, Dd8, De8 y Df8!



34

### Forma 2

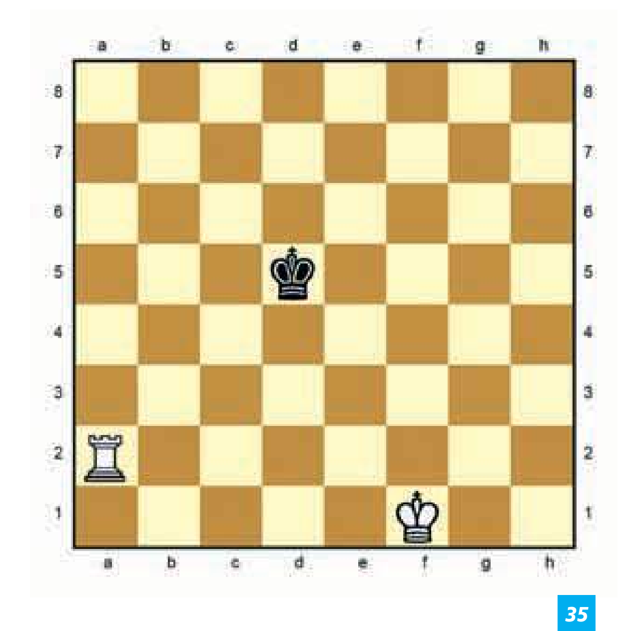
Volvamos a la posición del diagrama núm. 34.
Ahora el Rey blanco también colabora en el acoso al Rey negro. 1. Dh4 (“cortando” el tablero siempre) 1... Rd5 2. Rc2 Re5 3. Rd3 Rd5 4. Dg5+ (obligando al Rey negro a replegarse a la fila 6) 4... Re6 5. Rd4 Rd6 6. Df6+ Rd7 7. Rc5 Rc7 8. De7+ Rb8 9. Rb6 Rc8 10. Dc7++.
Observe que en este caso se ha dado mate en cinco jugadas menos.

## Rey y Torre contra Rey

Este mate es más laborioso. En él el principal protagonista es el Rey. Desempeña un importante papel en la tarea de ir encerrando al Rey enemigo en una banda del tablero.

Observe la posición del diagrama núm. 35.
Vamos a explicar en primer lugar el *método general* para encerrar al Rey negro en una banda y después señalaremos algunos atajos que existen.

1. Ta4 (lógico, cortamos al Rey) 1. ...Re5 2. Rf2 Rf5 (éste es el primer momento importante. El objetivo que perseguimos es colocar nuestro Rey por ejemplo en f3 y dar jaque con Ta5. Con ello, el Rey negro tendría que pasar a la fila 6. Sin embargo, 3. Rf3 no es la jugada correcta, ya que tras 3. ... Re5 4. Re3 Rf5 5. Rf3 Re5 nunca conseguimos la posición deseada. La regla es: colocar nuestro Rey a salto de Caballo del Rey enemigo, preferentemente hacia el lado en que esté situada nuestra Torre) 3. Re3! (fíjese ahora en que si 3. ... Re5 4. Ta5+ y el Rey debe pasar a la fila 6) 3... Rg5 (lógicamente si Re6, Rf6 o Rg6 jugaríamos simplemente 4. Ta5) 4. Rf3 (seguimos a salto de Caballo) 4 ... Rh5 5. Rg3 (obligando al Rey negro a ponerse enfrente)




35

5... Rg5 6. Ta5+ Rf6 7. Rg4 (a salto de Caballo, aunque ahora por el lado alejado de nuestra Torre) 7... Re6 8. Rf4 Rd6 9. Re4 Rc6 10. Rd4 Rb6 11. Th5 (manteniendo nuestra Torre en la fila 5) 11... Rc6 (éste es el segundo punto importante en este final.
Observe que nuestro Rey YA está a salto de Caballo. ¿Qué hacer entonces?)
12. Tg5 (esto es una jugada de espera. La posición prácticamente no ha variado. Es como decirle al contrario: "juega tu ahora") 12... Rb6 (si 12... Rd6 13. Tg6+) 13. Rc4 Ra6 14. Rb4 Rb6 15. Tg6+ Rc7 16. Rb5 (recuerde: a salto de Caballo) 16... Rd7 17. Rc5 Re7 18. Rd5 Rf7 19. Ta6 Rg7 20. Re5 Rh7 21. Rf5 Rg7 (recuerde: jugada de espera) 22. Tb6 Rh7 23. Rg5 Rg7 24. Tb7+ Rf8 25. Rg6 Re8 26. Rf6 Rd8 27. Re6 Rc8 28. Th7 Rd8 29. Tg7 Rc8 (no 29... Re8 30. Tg8++) 30. Rd6 Rb8 31.Rc6 Ra8 32.Rb6 Rb8 33. Tg8++.

Sin embargo, repasemos el final que acabamos de ver y veamos algunos caminos más cortos.
5. Rg3 no es lo mejor. Con 5. Tg4! ya tendríamos al Rey negro encerrado en una banda.
En lugar de 11. Th5 se podía jugar también 11. Tc5, encerrando al Rey en un espacio más reducido.
De nuevo 14. Tb5! sería mejor que 14. Rb4. También 23. Tg6 es mejor que 23. Rg5.

Volvamos a la posición del diagrama 36 y veamos la forma más corta de dar mate utilizando el método general que ya conocemos y los atajos que acabamos de señalar:
1. Ta4 Re5 2. Rf2 Rf5 3. Re3! Rg5 4. Rf3 (también es bueno 4. Tf4) 4... Rf5 5. Ta5+ Re6 6. Rf4 Rd6 7. Re4 Rc6 8. Rd4 Rb6 9. Tc5 Rb7 10. Rd5 Rb6 11. Rd6 Rb7 12. Tc6 Rb8 13. Tc7 Ra8 14. Rc6 Rb8 15. Te7 Ra8 16. Rb6 Rb8 17. Te8++

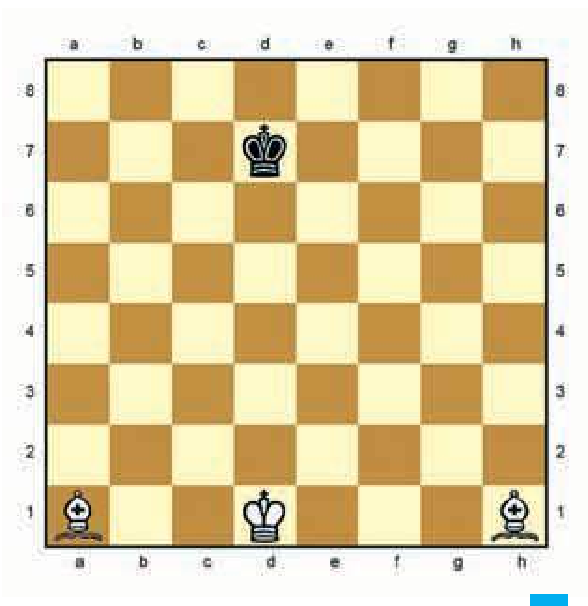
## Rey y dos Alfiles contra Rey

Dos notas hay que destacar en este final:

1. Los Alfilles "partirán en dos el tablero ocupando las dos diagonales centrales. Después irán encerrando progresivamente al Rey en cualquiera de los cuatro rincones.
2. El Rey del bando fuerte debe cubrir la casilla que el Alfill deja de proteger al pasar a una diagonal más corta para estrechar el cerco.

Comencemos a analizar este final a partir de la posición del diagrama núm. 36.

1. Ae5 (observe que el Rey negro queda encerrado en el triángulo b8-h2-h8) 1... Re6 2. Ag3 Rf5 3. Af3 Rg5 4. Re2 Rf5 5. Re3 Re6 (dominamos la diagonal blanca h1-a8 y la negra h2-b8. Nuestro objetivo es dominar la diagonal blanca h3-c8. Pero antes de jugar Ag4 tenemos que impedir que el Rey negro se escape por d5) 6. Rd4 Rd7 7. Rd5 Rc8 8. Rc6 Rd8 (objetivo cumplido, podemos ganar una diagonal) 9. Ag4 Re7 (y otra, ya que d6 está vigilado) 10. Ah4+ Rf7 11. Rd6 Rg6 12. Re7 Rg7 13. Ah5 Rh6 14. Af7 Rg7 15. Ag5 Rh7 16. Rf8 Rh8 17. Ae6 (¡cuidado!, no 17. Ag6, ¡ahogado!) 17... Rh7 18. Af5+ Rh8 19. Af6++.



36

## Rey, Alfil y Caballo contra Rey

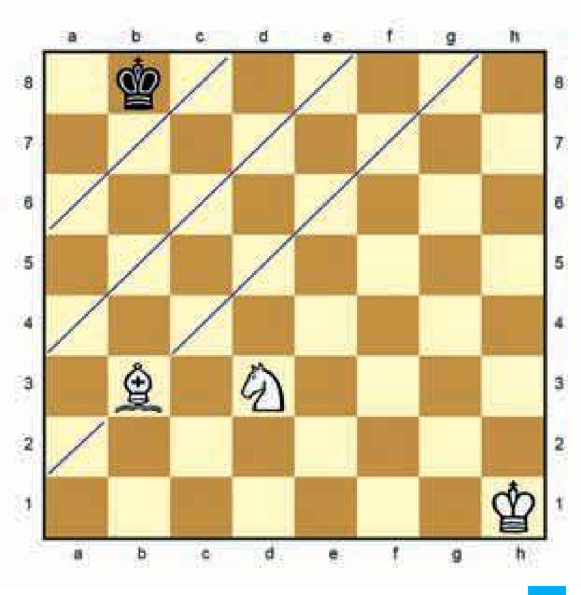
Este final es bastante más complicado y rara vez se presenta en la práctica. No es aconsejable someter al jugador principiante al análisis de sus ramificaciones y puede ser abordado más adelante. Algunas peculiaridades del mismo son:

1. El mate se produce en uno de los rincones del mismo color que las casillas por las que discurre el Alfill.
2. En el peor de los casos se pueden necesitar 34 jugadas; por ello, un error en su conducción puede conducir a las tablas, al sobrepasar el límite de las 50 jugadas.

### El método Deletang

Este método consiste en encerrar al Rey en tres triángulos (mayor, medio y menor) que están formados por las casillas a2-g8-a8 (el mayor), a4-e8-a8 (el medio) y a6-c8-a8 (el menor). Ver diagrama núm. 37.

El caso más sencillo se presenta con el triángulo menor (sitúe el Alfill en a6 y el Caballo en b5): 1. Rg2 Ra8 2. Rf3 Rb8 3. Re4 Ra8 4. Rd5 Rb8 5. Rc6 Ra8 6. Rb6 (siempre hay que situar al Rey a salto de Caballo de la casilla del rincón) 6... Rb8 7. Cd4 Ra8 8. Ab7+ Rb8 9. Cc6++.

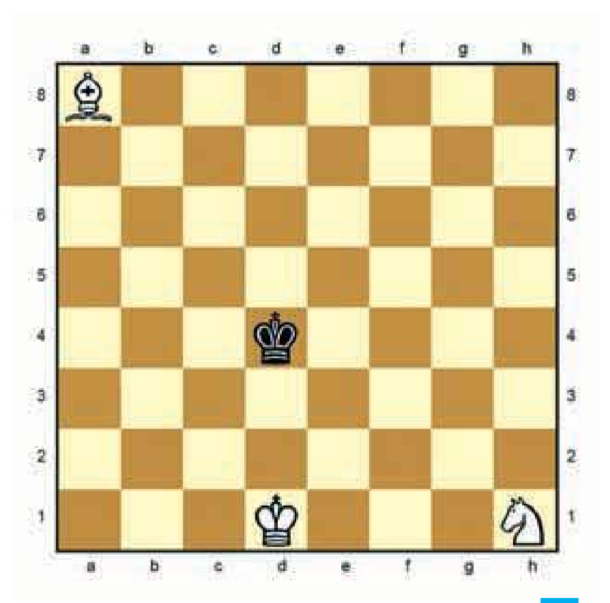



37

Para terminar analicemos una posición cualquiera (diagrama núm. 38).

Los pasos del blanco serán:
1. Centralizar el Rey.
2. Jugar Cf2-d3 y Ad5-b3, amenazando con formar el triángulo y obligando al Rey negro a "refugiarse" en h8.
3. Forzar al Rey negro a pasar de h8 a a8 (o h1).

1. Rd2 Re5 2. Re3 Rf5 3. Cf2 Re5 4. Cd3+ Rf5 5. Ad5 Rf6 6. Rf4 Rg6 7. Rg4 Rf6 8. Rh5 Rg7 (si 8. ... Re7 9. Rg7 y ya esta formado el triángulo mayor) 9. Rg5 Rh8 10. Rf6 Rh7 11. Ce5 Rh8 12. Cg6+ Rh7 13. Ac4 Rh6 14. Ag8 Rh5 15. Ce5 Rh6 (la huida 15... Rh4 16. Ah7 Rg3 17.Cc4 y 18. Ac2 y queda formado el triángulo mayor) 16. Cg4+ Rh5 17. Rf5 Rh4 18. Rf4 Rh5 19. Af7+ Rh4 20. Ce3 Rh3 21. Ag6 Rh4 22. Cg2+ Rh3 23. Rf3 Rh2 24. Rf2 Rh3 25. Af5+ Rh2 26. Ce3 Rh1 27. Ad3 Rh2 28. Af1 Rh1 29. Ag2+ Rh2 30. Cf1++.



38

# 5 La apertura

La fase inicial de una partida de ajedrez se denomina “Apertura”. El ajedrez es ante todo una batalla entre dos ejércitos (el blanco y el negro) que se desarrolla en un campo de combate (el tablero) y donde cada jugador es el General de su ejército.
Imaginemos la siguiente escena: dos montañas y un valle que las separa. Cada ejército está en lo alto de cada montaña y el valle (tablero) de momento está desierto. La batalla (partida) está a punto de comenzar y usted (el General) ha de comenzar a dar órdenes.
¿Ordenaría a uno de sus soldados (Peón) que avanzara disparando contra el enemigo, mientras que el resto de su ejército permanecía mirando? Imagino que no. Pero si usted comienza su partida así:
1. h4 e5 2. h5 d5 3. h6 habrá hecho exactamente eso.
Como en toda batalla, el ajedrez tiene su estrategia. Vamos a comenzar su estudio.
Definamos tres conceptos: Desarrollo, Centro y Tiempo.

## Desarrollo

Es la entrada en acción de las piezas. Es decir, cada vez que movemos por primera vez una pieza decimos que la estamos “desarrollando”. Tras 1. Cf3 hemos “desarrollado” este Caballo. Tras 1. e4 hemos “desarrollado” este Peón, etc. Si luego jugamos 2. Cd4 ya no se tratará de una jugada de desarrollo puesto que este Caballo ya había sido desarrollado.

## Centro

Como su propio nombre indica, nos estamos refiriendo a las casillas e4, e5, d4 y d5 que están en el centro del tablero.
Al explicar los movimientos de las piezas recordaréis que señalamos que los Alfilles y los Caballos podían mover a un número mayor de casillas desde el centro que desde las bandas.

## Tiempo

Es una unidad de medida del número de jugadas de desarrollo que ha realizado cada bando. Como regla general diremos que aquel jugador que tenga más piezas desarrolladas (más tiempos) está mejor.

## El objetivo en la apertura

“La lucha en la apertura es la lucha por el tiempo”, es decir, “la lucha por desarrollarse más rápidamente que el adversario. Por lo tanto:

1. Hay que desarrollarse.
2. Hay que intentar dominar el centro.

Hay jugadas de desarrollo buenas, regulares y malas. Un ejemplo: tras 1. e4 e5 el blanco puede jugar 2. Cf3, 2. Cc3 o 2. Ac4. Son buenas jugadas de desarrollo. En cambio 2. Ch3, 2. Ca3 aunque son jugadas de desarrollo son malas porque no apuntan al centro del tablero. También 2. Ad3 es mala porque estorba el desarrollo del Peón “d” y por lo tanto el futuro desarrollo del Alfill “c1”.
Por otra parte, 2. a3 o 2. f3 no son ni tan siquiera jugadas de desarrollo. Resumiendo:
Consideraremos jugadas de desarrollo a la primera vez que movamos cualquiera de nuestras piezas y los tres peones centrales (el “e”, “d” y “c”). En cambio no incluimos al “f” (porque debilita la posición de nuestro Rey) ni a los peones de los flancos.

Un ejemplo: 1. g4? (esto no es una jugada de desarrollo) 1... e6 (esto sí: controla las casillas d5 y f5 y permite el futuro desarrollo de la Dama y del Alfill “f8”) 2. f4?? (tampoco es una jugada de desarrollo, y además permite...) 2... Dh4 ¡mate! Este es el mate más corto que existe y es conocido como “Mate del loco”.

Otro ejemplo, esta vez con el Mate Pastor: 1.e4 e5 2. Ac4 Ac5 3. Df3 d6?? (lo correcto era 3... Cf6) 4. Dxf7++.
Sustituyamos la jugada 3... d6 por 3... Ch6?. Esta jugada defiende el mate en f7 pero no desarrolla bien el Caballo. ¿Qué pieza nos impide el mate? El Caballo. ¿Lo podemos eliminar en una jugada? No. ¿Y en dos? Sí. Si jugamos 4. d4! (atacando también al Alfill) 4... Axd4 5. Axh6 (hemos conseguido el objetivo de eliminar el Caballo) 5... gxh6?? (mejor 5... 0-0 6. Ac1 aunque el blanco tiene una pieza de más) 6. Dxf7++.

## Las reglas de la apertura

**1. Abrir el juego con el "e" o el "d".**

La jugada 1. e4 deja paso libre al Af1 y a la Dama y además controla las casillas d5 y f5. Similar efecto tiene 1. d4.

**2. Hacer siempre jugadas de desarrollo, eligiendo aquéllas que amenacen algo.**

Ya vimos que tras 1. e4 e5 el blanco podía jugar 2. Cc3, 2. Cf3 o 2. Ac4. La mejor es 2. Cf3 porque ataca al indefenso "e5", obligando al negro a buscar una jugada de desarrollo que lo defienda.

**3. Desarrollar antes los Caballos que los Alfilles.**

El Alfill es como un soldado con fusil y el Caballo como un indio con arco y flechas. Tras 1. e4 el Alfill domina e2, d3, c4, b5 y a6, mientras que el Caballo sólo controla e2, f3 y h3. Por ejemplo, la jugada 1... b5 sería contestada con el certero disparo 2. Axb5. En resumen, usted (General) debe dar la orden de avance a sus arqueros (2. Cf3 o 2. Cc3) para que ocupen posiciones cerca del centro.

**4. Hacer sólo 2 o 3 movimientos de peones en la apertura.**

No hay que abusar de los movimientos de peones, lo prioritario es desarrollar las piezas. Por ejemplo: 1. e4 2. d4 3. Cf3 4. Cc3 5. Ac4 6. 0-0 7. Ae3 8. De2 9. Tfe1 10. Tad1. Este es un desarrollo modélico que sólo ha ocupado 10 movimientos, dos de ellos de peones.

**5. No desarrollar prematuramente la Dama.**

Normalmente las piezas son desarrolladas siguiendo un orden: primero los peones centrales, luego los Caballos, después los Alfilles, a continuación el enroque y, por último, la Dama y las Torres. Alterar este orden suele ser erróneo. Por ello intentar dar el Mate Pastor ¡es malo! Veamos por qué y aprendamos al mismo tiempo a contar los tiempos.

1. e4 e5 2. Ac4 Cc6 3. Dh5? (las blancas tienen tres tiempos y las negras dos) 3... g6 (no es una jugada de desarrollo, pero defiende el mate, ofrece la casilla g7 para el desarrollo del Alfill y obliga a un nuevo movimiento de la Dama) 4. Df3 Cf6 (ambos bandos tienen 3 tiempos) 5. Ce2 (primer síntoma, el Caballo tiene que elegir una casilla poco natural) 5... d6 6. d3 Ag4 (una jugada de desarrollo que fuerza un nuevo movimiento de la Dama) 7. De3 Ag7 8. Cbc3 0-0 (el negro tiene 7 tiempos y el blanco 6). Elimine las jugadas Dh5, Df3, Ce2 y De3 y sustitúyalas por Cf3, 0-0, Ae3 y De2. ¿No le parece que el blanco estaría mucho mejor que antes?

**6. Enrocar tan pronto como sea posible.**

Se dice que una columna está abierta cuando no queda ningún Peón en ella. ¿Qué piezas deben dirigirse a ellas? Las Torres. Y ¿cuáles deben huir de las mismas? Los Reyes. ¿Cuáles son las columnas que probablemente se abrirán antes? Las columnas centrales, ya que los primeros peones que movemos, y por lo tanto cambiamos, son los peones centrales.

Estas son pues las virtudes del enroque. Alejamos al Rey de las columnas centrales refugiándolo en un flanco, y logramos que las Torres abandonen las columnas cerradas de los flancos.
Veamos algunos ejemplos de las ventajas del enroque y de ¡los perjuicios de no hacerlo!
1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4 Ag4? (no da prioridad al desarrollo de los Caballos) 4. dxe5 Axf3 (si 4… dxe5 5. Dxd8+ Rxd8 6. Cxe5 ganando un Peón) 5. Dxf3 dxe5 (el blanco tiene un tiempo de ventaja y ahora amenaza el Mate Pastor) 5. Ac4 Cf6 6. Db3 (ataca los peones f7 y b7, buen castigo al erróneo desarrollo del Ac8) 6… De7 7. Cc3! (prefiere hacer más jugadas de desarrollo para atacar, en lugar de ganar un Peón pero pasar a un final ventajoso con 7. Dxb7 Db4+ 8. Dxb4 Axb4+) 7… c6 8. Ag5 b5? (observe que el blanco tiene seis tiempos de desarrollo, cuatro piezas y los dos peones centrales, y el negro cuatro. Incluso la Dama estorba el desarrollo del Af8. Tanta ventaja ya puede traducirse en un decisivo y brillante ataque al Rey negro) 8. Cxb5! cxb5 9. Axb5+ Cbd7 10. 0-0-0 Td8 11. Txd7! Txd7 (no 11… Cxd7 12. Axe7 ganando la Dama) 12. Td1 De6 (el negro está perdido pero el blanco escoge la forma de ganar más bella) 13. Axd7+ Cxd7 14. Db8+! Cxb8 15. Td8++. El blanco dio mate con las dos únicas piezas que le quedaban. Se trata de la partida Paul Morphy – Duque de Brunswick y Conde de Isouard y se jugó en París en 1858.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 exd4 4. Cxd4 Dh4?! (desarrollo prematuro de la Dama) 5. Cc3 Ab4 (vuelve a atacar e4) 6. Dd3 Cf6 7. Cxc6 dxc6 8. Ad2 (permite al negro que gane el Peón “e”, pero...) 8... Axc3 9. Axc3 Cxe4 (ataca “f2”, pero era mejor enrocar) 10. Dd4 De7 (no 10… Cxc3?? 11. Dxh4) 11. O-O-O (el negro ganó un Peón a costa de un fuerte retraso en su desarrollo) 11... Dg5+? (Lo correcto era 11… Cxc3 12. Dxg7 Cxa2+ 13. Rb1 Tf8 14. Rxa2 Ad7 15. Ac4 0-0-0 16. Dxh7 Dc5 con equilibrio) 12. f4! Dxf4+ 13. Ad2 (así la indefensión de la Dama en “f4” impide 13... Cxd2) 13... Dg4 (a cambio de dos peones el blanco tiene mejor desarrollo y un ataque sobre el Rey enemigo en el centro. ¡Vea cómo aprovecha las columnas abiertas para dar mate en sólo tres jugadas!) 14. Dd8+!! Rxd8 15. Ag5+ (jaque con dos piezas) 15... Re8 16. Td8++.

**7. No perder tiempos.**

En la apertura es muy importante desarrollarse con rapidez y no perder tiempos con jugadas sin objeto. No se debe mover varias veces una misma pieza, hay que intentar mover cada vez una pieza o Peón central distintos para que, en un máximo de 15 jugadas, tener desarrollado a todo nuestro ejército.

Ejemplo: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Ac4 Ac5 5. Cg5 (esto es un error, era mejor 5. 0-0 o 5. d3, jugadas de desarrollo. En cambio 5. Cg5 ataca al Peón de f7, pero el negro puede defenderlo con una jugada de desarrollo) 5... O-O 6. O-O d6 (el negro tiene 6 tiempos y el blanco 5. Además la continuación 7. Cxf7 Txf7 8. Axf7+ Rxf7 no es buena para el blanco porque cambiaría dos piezas suyas que estaban en juego por un Peón negro que estaba "dormido" y por una Torre que aún no había entrado en juego) 7. d3 Ag4 8. Cf3 Dd7 y se ve fácilmente que el negro está mejor desarrollado: 8 tiempos contra 6.
Un ejemplo más exagerado:
1. e4 h6? 2. Cf3 a6? 3. Ac4 b5? (el negro no ha realizado ni una sola jugada de desarrollo) 4. Axf7+! Rxf7 5. Ce5+ Re6 (si 5... Re8 6. Dh5+ o si 5... Rf6 6. Df3+) 6. Dg4+ Rxe5 7. Df5+ Rd6 8. Dd5++.

**8. Dominar el centro, a ser posible con algún Peón.**

La idea del dominio del centro está implícita en todas las reglas anteriores. El Peón, la pieza más humilde, es quien mejor defiende una casilla. Si colocamos dos peones blancos en d4 y e4 podemos comprobar que en las casillas c5, d5, e5 y f5 sólo se podrán colocar peones negros, pero nunca piezas, ya que serían capturadas.
Un ejemplo:
1. e4 c5 (la defensa Siciliana) 2. b4?! (el gambito del ala. Se llama "gambito" a la acción de entregar un Peón para ganar tiempos de desarrollo. En este caso la idea es sacrificar un Peón para ocupar el centro) 2... cxb4 3. d4 e6 4. a3 bxa3 5. Axa3 Axa3 6. Txa3 Cc6 (es mejor 6... d5 colocando un Peón en el centro) 7. c4 Cf6? 8. e5 Cg8 9. f4 Ch6 10. Cf3 O-O 11. d5 exd5 12. cxd5 Ce7 (un impresionante centro de peones) 13. d6 Cg6 14. Dd2 Db6 15. Cc3 Cf5 16. Cd5 Db1+ 17. Rf2 b6 18. Tg1 De4? (un error, aunque el negro estaba peor) 19. Cc7 Tb8 20. Ad3 y las negras pierden un Caballo.

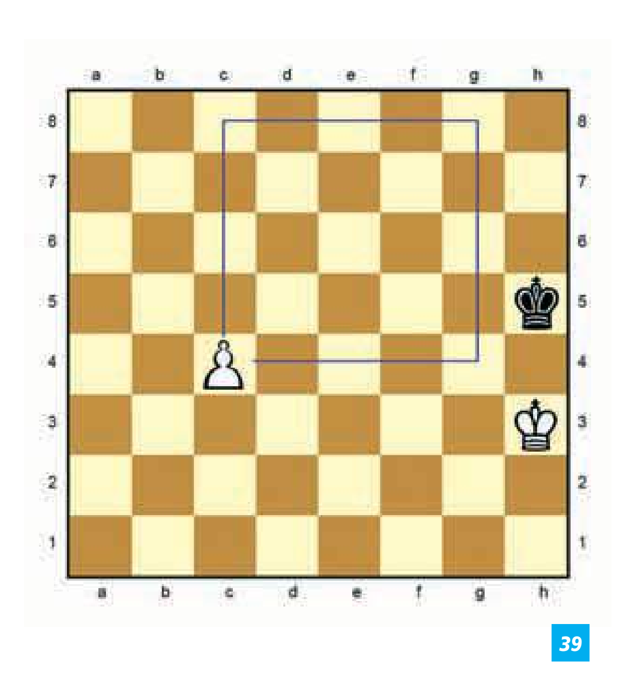
# 6 El final de Rey y Peón contra Rey

Vamos a estudiar brevemente el final más básico que existe. El objetivo principal es coronar el Peón en Dama. Vamos a analizar tres sencillas reglas que nos ilustrarán sobre los conceptos más fundamentales de los finales de partida en Ajedrez.

## Regla del cuadrado

Echemos un vistazo al diagrama núm. 39.

Esta regla sirve para determinar si el Rey del bando débil alcanzará al Peón enemigo antes de que éste alcance la casilla de coronación. Para ello formaremos un cuadrado imaginario con las casillas que le faltan al Peón para la coronación y otras tantas a derecha e izquierda, según esté situado el Rey enemigo. En el ejemplo del diagrama es decisivo ser mano. Si juega el negro, logrará entrar en el cuadrado (c4-c8-g8-g4) con 1... Rg5. En cambio, si juega el blanco avanzará su Peón 1. c5, y se formará un nuevo cuadrado (c5-c8-f8-f5) que quedará fuera del alcance del Rey negro. Por último, no olvide señalar que si el Peón está en su casilla inicial el cuadrado ha de ser dibujado imaginando que el Peón está en la tercera fila.

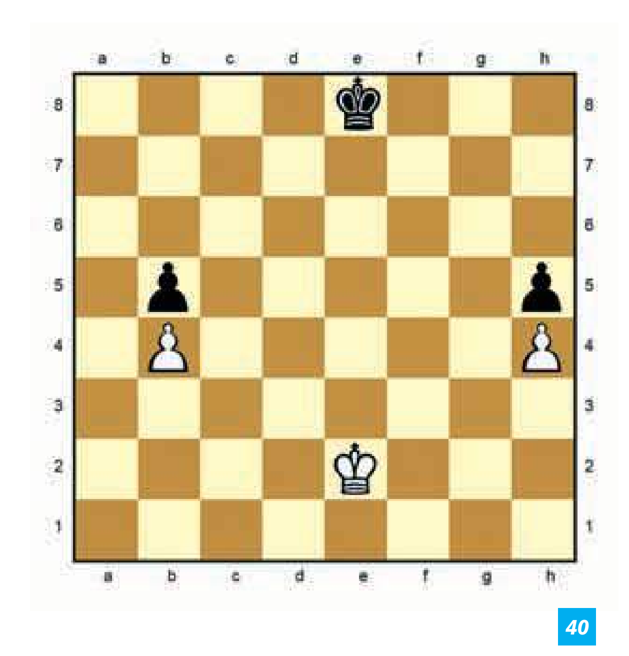


39

## Regla de la oposición

Estudiemos el diagrama núm. 40.
Cuando dos Reyes están enfrentados, separados por una casilla, están desempeñando dos papeles: uno agresivo y otro defensivo. Es defensivo en cuanto que está impidiendo que el Rey progrese, y es agresivo en cuanto que amenaza progresar en su propio avance.

Con la palabra “zugzwang” se designa a aquellas posiciones en las que la obligatoriedad de efectuar un movimiento ocasiona la pérdida de la partida o de la ventaja adquirida. Pues bien, la Oposición es un caso peculiar de “zugzwang”. La regla dice: “Cuando dos Reyes están en oposición pierde la misma aquél al que le toca jugar”. Existen varios tipos de Oposición. En la CORTA los Reyes están separados por una casilla, en la MEDIA por tres y en la LARGA por cinco. También existe una oposición corta, media y larga cuando los Reyes están separados una, tres o cinco casillas en sentido diagonal.



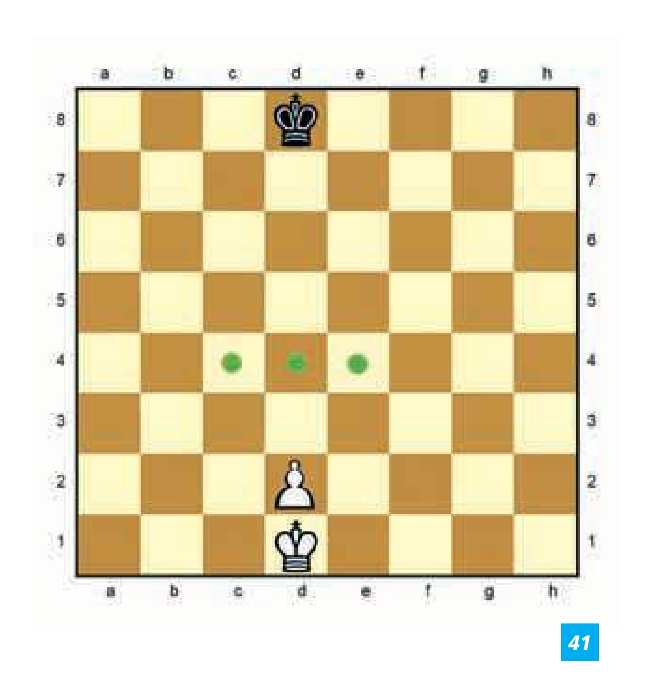
40

Antes de pasar a ver un ejemplo de este tema hay que resaltar que el mantenimiento o pérdida de la oposición está muy vinculado con la estructura de lo peones, ya que éstos “roban” casillas a los Reyes desde las que podrían seguir manteniendo la oposición, ocasionando por ello la pérdida de la misma.

En el diagrama núm. 40 la estructura de peones es simétrica y los Reyes está, en oposición larga. Vamos a comprobar que si le toca mover al negro tendrá que perder la oposición y con ello la partida. En cambio si juega el blanco será este bando quien pierda la oposición y su ventaja (por estar más cerca de los peones), finalizando la lucha en tablas.
Blancas juegan: 1. Re3 Re7 (si 1. Rd3 Rd7, siempre la oposición media) 2. Rf3 Rf7 3. Re4 Re6 (oposición corta) 4. Rd4 Rd6 y las blancas no pueden progresar.

Negras juegan: 1... Rd7 2. Rd3 Re7 3. Re3 (por supuesto no 3. Re4 Re6 ni 3. Rd4 Rd6) 3... Re6 (en caso de 3... Rd7 4 Rf4! o 3... Rf7 4. Rd4 y compruebe que el blanco corona 2 tiempos antes) 4. Re4 Rf6 5. Rf4! (compruebe que si 5. Rd5 Rf5 ambos peones coronarían en 7 jugadas) 5... Rg6 (si 5... Re6 6. Rg5 y el blanco vuelve a coronar 2 tiempos antes) 6. Re5 (obligando al negro a retroceder) 6... Rh6 7. Rf5 (compruebe que también se ganaba con 7. Rd5) 7... Rh7 8. Rg5 Rg7 9. Rxh5 Rh7 10. Rg5 Rg7 11. Rf5 y mientras el Rey negro captura el h4, el Rey blanco capturará el b5 y coronará su propio Peón.

## Regla de las casillas eficaces



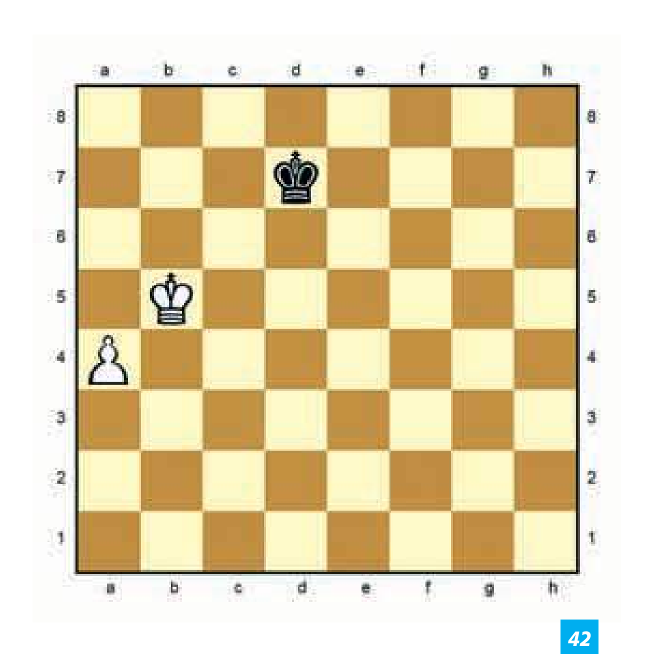
41

Estudiemos el diagrama núm. 41.
Esta sencilla regla explica con claridad el final de Rey y Peón contra Rey. En el diagrama núm. 41 están marcadas las tres casillas eficaces del Peón de d2. “Si el Rey blanco logra ocupar una de ellas el final estará ganado; si el Rey negro logra impedirlo, el final será tablas.” Si el Peón estuviera en g2 (por ejemplo) las casillas eficaces serían: f4, g4 y h4. Si el Peón estuviera en e4 las casillas eficaces serían: d6, e6 y f6.

Juegan blancas: 1. Rc2! Rc8 2. Rd3 Rd7 3. Rd4 (ocupando la casilla eficaz) 3... Rd6 (tomando la oposición) 4. d3! (“ganando” la oposición, ello permitirá conquistar las nuevas casillas eficaces: c5-d5-e5) 4... Re6 5. Rc5 Re7 (oposición diagonal. Si 5... Re5 6. d4+ Re6 7. Rc6 Re7 8. d5 Rd8 9. Rd6 ganando también) 6. Rd5 Rd7 7. d4 Rc7 8. Re6 Rd8 9. d5 Re8 10. d6 Rd8 11. d7 Rc7 12 Re7, coronando.

Juegan negras: 1... Rd7 (oposición). 2. Rc2 Rc6 3. Rd3 Rd5 (impidiendo el acceso a las casillas eficaces) 4. Re3 Re5 5. d4+ (intentando otro camino) 5... Rd5 6. Rd3 Rd6 (ahora era posible Rc6 o Re6, pero cuando el Peón alcance la 6ª fila estas jugadas perderían) 7. Re4 Re6 8. d5+ Rd6 9. Rd4 Rd7 10. Re5 Re7 11. d6+ Rd7 12. Rd5 Rd8! (única, ahora 12... Re8? 13. Re6 Rd8 14. d7 Rc7 15. Re7 da la victoria al blanco. En cambio, el Rey negro en d8 está listo para mantener la oposición con 13. Re6 Re8 o con 13. Rc6 Rc8) 13. Re6 Re8 14. d7+ Rd8 15. Rd6, ¡ahogado!

Esta regla tiene una excepción: cuando el Peón está en una columna de Torre no se puede ganar aunque se conquiste una casilla eficaz. Pasemos al diagrama núm. 42 y comprenderemos esta excepción.



42

Si jugara el negro haría tablas fácilmente con 1... Rc7 o 1... Rc8 seguido de 2... Rb8 y 3... Ra8 y el Rey no puede ser desalojado del rincón. Si le toca jugar al blanco, podrá ocupar la casilla eficaz con 1. Rb6, pero las tablas también llegarían con 1... Rc8 2. Ra7 Rc7 3. a5 Rc8 4. a6 Rc7 5. Ra8 Rc8 6. a7 Rc7 y ahogado.

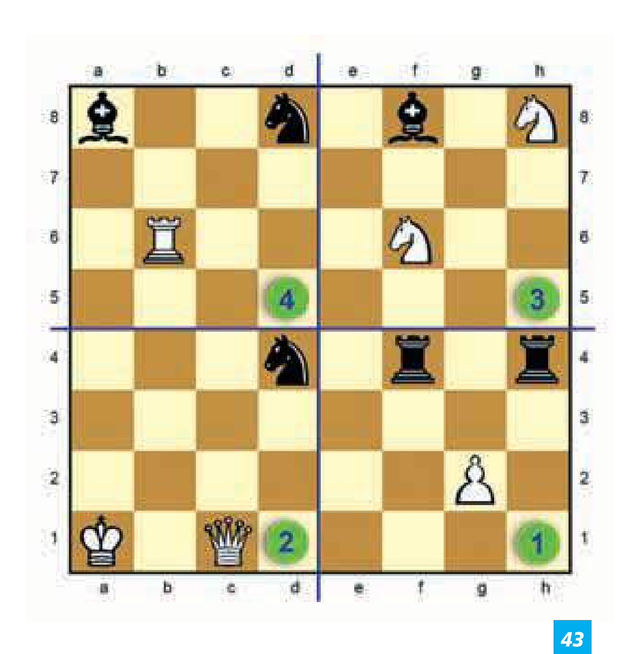
“Siempre que el Rey defensor alcance la casilla c8 y el Peón no esté en la 6ª fila el final es tablas”.

# 7 La táctica

Con este nombre se designa en Ajedrez a las diversas ideas de ata-que y combinación. Existen muchos y muy distintos tema tácticos. Veamos cuáles son los principales.

## La doble amenaza

En el diagrama núm. 43 tenemos cuatro ejemplos de doble amenaza.




43

En el cuadrante 1 se puede jugar 1. g3 y ambas Torres quedan atacadas. Esto es conocido popularmente como “tenedor”.

En el cuadrante 2 el protagonista es el Caballo negro. Con 1... Cb3+ se produce un doble ataque al Rey y a la Dama.

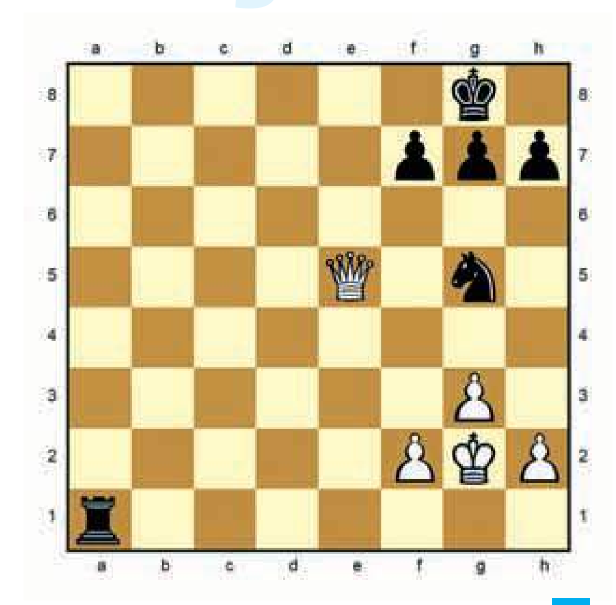
En el cuadrante 3 el negro podría jugar 1... Ag7 y ambos Caballos quedan atacados.

Finalmente en el cuadrante 4 el blanco podría forzar la ganancia de material con la jugada 1. Tb8 que ataca al Alfill y al Caballo negros.

En el diagrama núm. 44 tenemos un caso más complejo.

Las negras tienen que hacer frente a tres amenazas: Dxa1, Dxg5 y De1 mate. Sin embargo, existe una jugada que soluciona sus problemas, basándose en el tema de la doble amenaza. ¿Cuál?

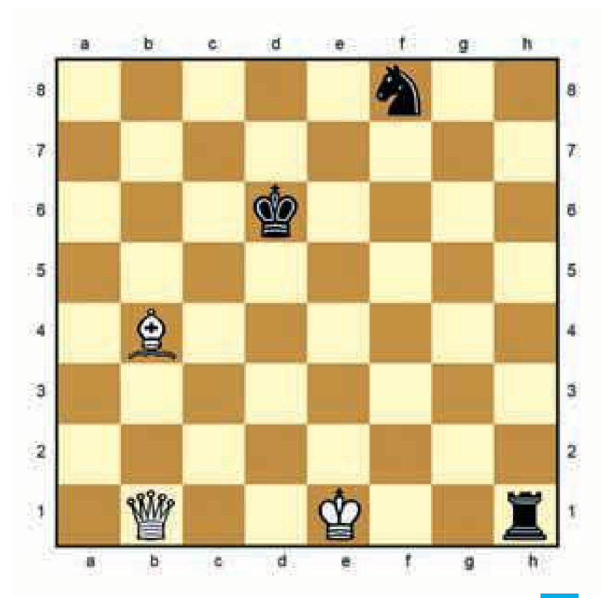
Solución: 1... Tg1+! 2. Rxg1 (obligada) 2... Cf3+ 3. R mueve Cxe5 y las negras quedan con ventaja decisiva.



44

## El Jaque "atravesando" al Rey

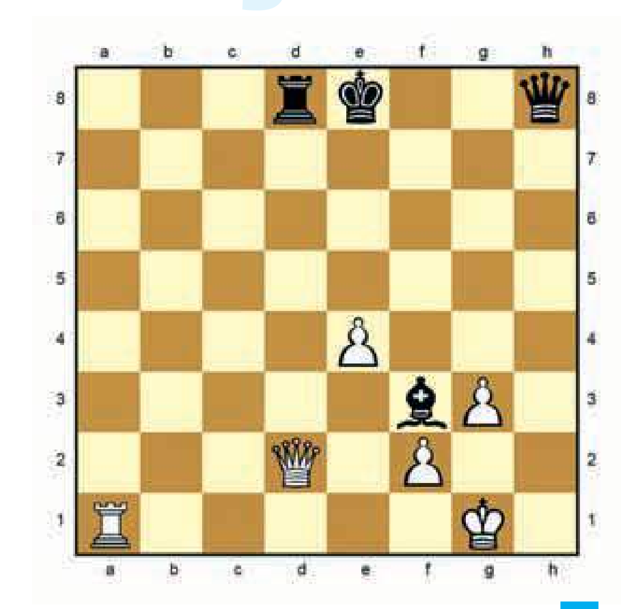
Se presenta cuando el Rey y otra pieza están situados en la misma fila, columna o diagonal. En el diagrama núm. 45 tenemos dos ejemplos de Jaque atravesando.
La Torre da jaque al Rey y a continuación capturará la Dama. En la parte superior es el Alfill quien da jaque atravesando para capturar a continuación el Caballo.



45

En el diagrama núm. 46 tenemos una posición más difícil.

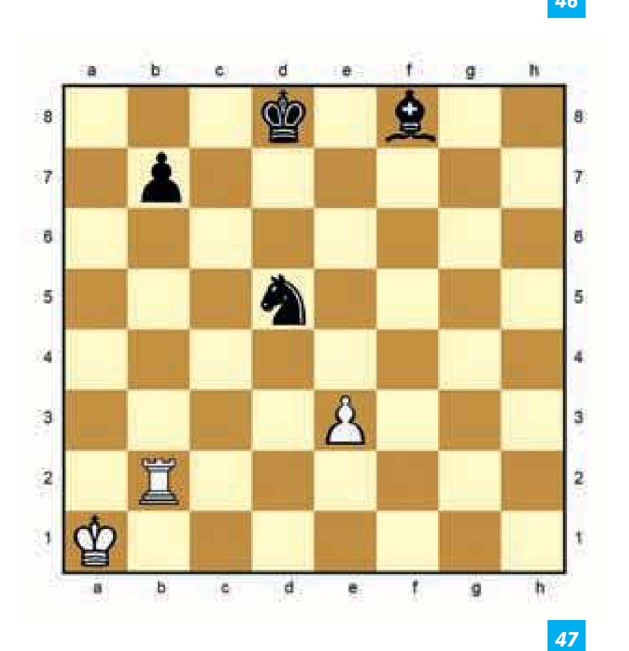
Ahora son las blancas las que parecen estar en posición desesperada. Las tres amenazas negras son: Txd2, Dxa1 y Dh1 mate. ¿Cuál es la jugada que, explotando el tema táctico del jaque atravesando, soluciona todos los problemas blancos?
Solución: 1. Dxd8+! Rxd8 2. Ta8+ R mueve 3. Txh8 y las blancas quedan con clara ventaja.




46

## La Clavada

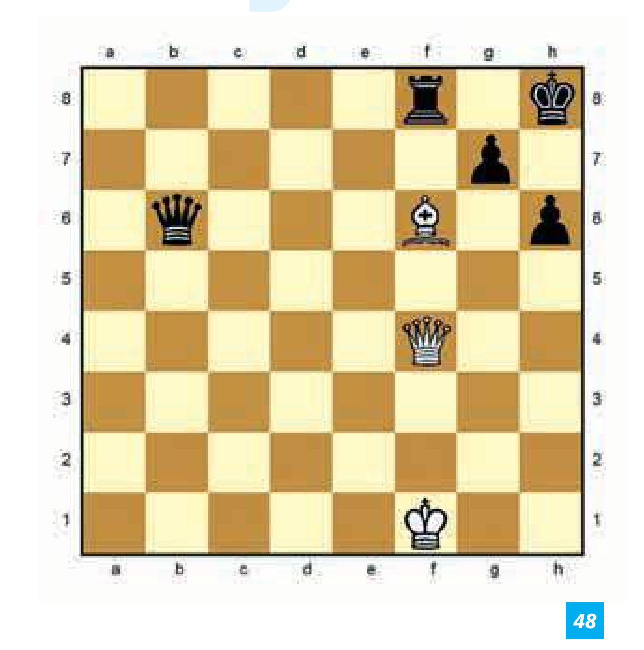
En el diagrama núm. 47 podemos ver dos casos distintos de clavadas.
Si les correspondiera jugar a las blancas podrían clavar al Caballo negro con 1. Td2. Observe que el Caballo no puede hacer ninguna jugada legal al encontrarse en la misma columna que su Rey. Además, como no puede ser defendido, será capturado por la Torre.
Pero si le tocara jugar al negro, observe que la jugada 1... Ag7 clava la Torre blanca. En este caso la clavada se produce por una diagonal. En resumen, en la clavada una pieza es atacada y no puede mover porque cubre el ataque a una pieza de mayor valor que hay en la misma fila, columna o diagonal por la que se clava.




47

En el ejemplo anterior, la clavada era absoluta, porque la pieza que estaba detrás era el Rey. Pero sustituya los dos Reyes del diagrama núm. 47 por dos Damas.
En este caso las jugadas 1. Td2 o 1... Ag7 también clavan al Caballo y a la Torre respectivamente, aunque en este caso es perfectamente legal mover la pieza clavada.

Terminemos con un ejemplo más complejo. En la posición del diagrama núm. 48 hay dos piezas que está clavadas. ¿Cuáles?
Una salta a la vista. El Alfill blanco no sólo está clavado, ya que defiende a la Dama y al Rey del ataque de la Torre, sino que está atacado por tres piezas negras.



48

Sin embargo las blancas pueden ganar esta partida explotando el otro tema de clavada que existe: el Peón de la columna de Caballo o columna g.
Observe que este Peón defiende a su Rey del ataque del Alfill blanco, por lo tanto sólo puede hacer una jugada legal: mover a la casilla f6, pero no puede mover a g6, g5 ni h6. En consecuencia, las blancas ganan así: 1. Dxh6+! Rg8 2. Dxg7 mate.

## El Jaque a la descubierta

Cuando entre una pieza nuestra y el Rey enemigo se encuentre otra pieza de nuestro propio bando, que está impidiendo el jaque al Rey, se podrá presentar un caso de jaque a la descubierta.
Para ello bastará que movamos la pieza intermedia.

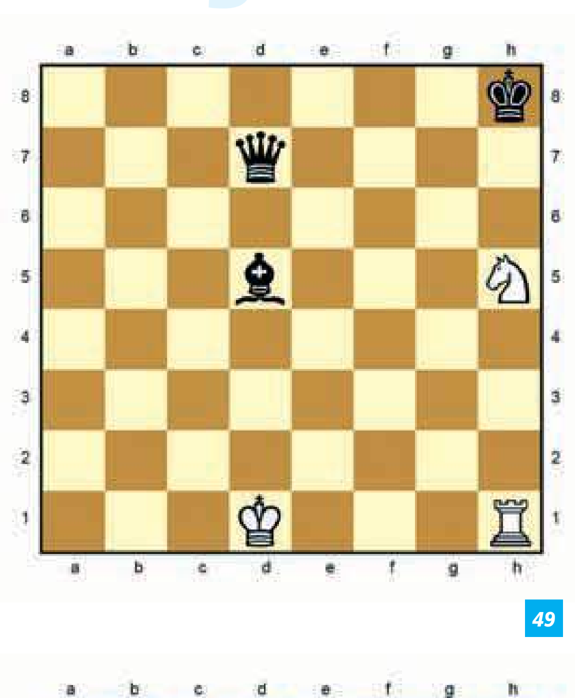
Veamos un ejemplo en el diagrama núm. 49

Observe que el Caballo y el Alfill están impidiendo los jaques de su Torre y Dama respectivamente. Si le tocara jugar al negro ganaría fácilmente con 1. Axa1+. Pero si las blancas son mano podrán alcanzar las tablas con 1. Cf6+ Axa1+ 2. Cxd7.

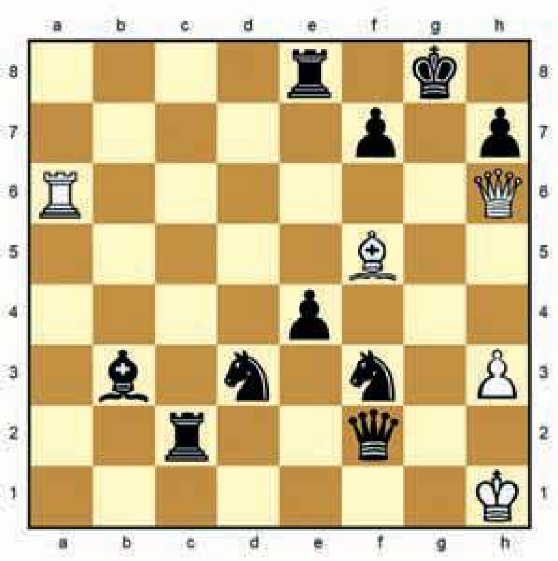
En el diagrama núm. 50 tenemos un ejemplo, ciertamente exagerado, que les dará una idea de las posibilidades que encierra este tema táctico.

Primero fijémonos en la zona del recuadro (eliminando las piezas restantes. Las blancas podrían dar jaque mate de la siguiente forma: 1. Axh7+ Rh8 2. Ag6+ (descubierta) 2... Rg8 3. Dh7+ Rf8 4. Dxf7++. Pero con todas las piezas en el tablero, el Alfill negro de b3 impide este último mate. Además las negras amenazan dar mate con Dh2, Dg1, De1 o Df1.

Veamos el camino ganador para el blanco: 1. Axh7+ Rh8 2. Axe4+ (primer jaque a la descubierta, también conocido como "molinillo") 2... Rg8 3. Ah7+ Rh8 4. Axd3+ Rg8 5. Ah7+ Rh8 6. Axc2+ Rg8 (la utilidad del jaque a la descubierta ha terminado. Ahora las blancas dan mate en tres utilizando un tema táctico que aún no hemos visto: la desviación de la defensa) 7. Tg6+! fxg6 (el Peón "f" ha sido desviado de su misión de proteger la diagonal b3-g8) 8. Axb3+ Te6 9. Axe6++.



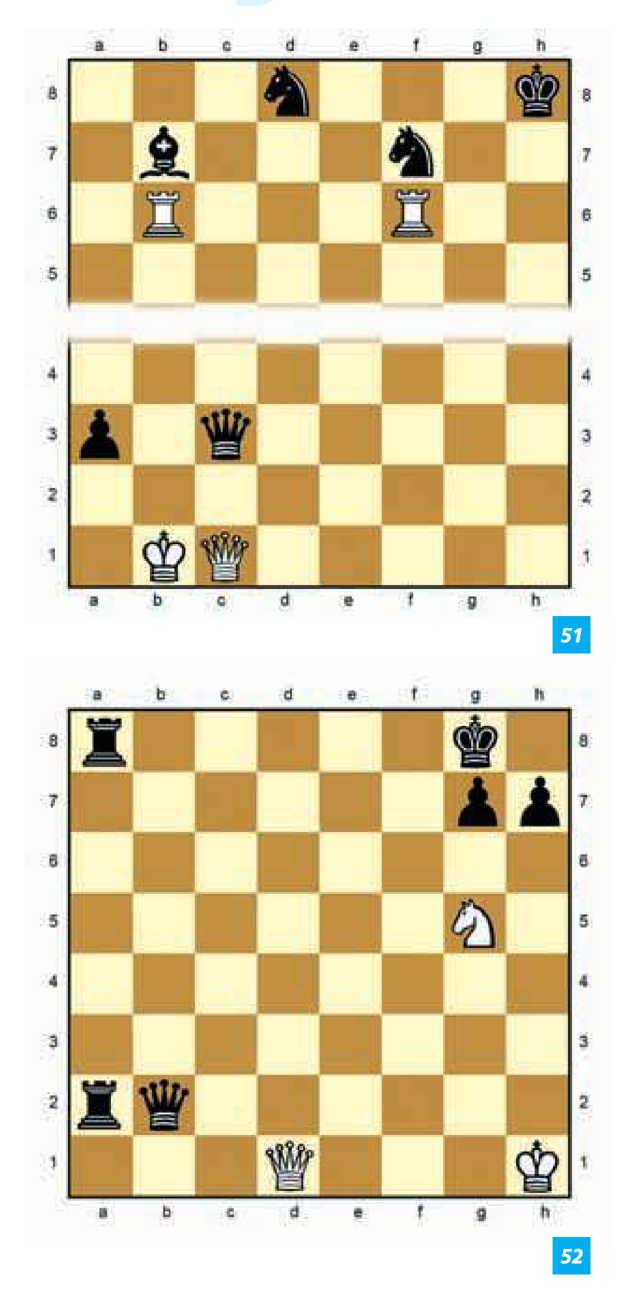
49



50

## Desviación de la defensa

En el ejemplo anterior ya se nos presentó este tema táctico del que ahora nos vamos a ocupar.
En el diagrama núm. 51 tenemos dos ejemplos.
En la parte inferior del tablero el Rey blanco defiende a su Dama, pero tras 1... a2+ es obligado a contestar 2. Rxa2 y la Dama negra podrá capturar a la Dama blanca.
En la parte superior el Caballo de d8 defiende simultáneamente al Alfill y al otro Caballo. Basta pues con desviar a la pieza defensora para que una de las dos piezas negras quede indefensa. Por ejemplo: 1. Txf7! Cxf7 2. Txf7. Las blancas han ganado un Caballo y un Alfill a cambio de la Torre.
En estos casos se dice que el Cd8 está sobrecargado.




## El Mate de la Coz

Existen otros muchos temas tácticos. Vamos a terminar este capítulo con el llamado mate de Philidor (aunque ya era conocido antes de él) o mate de la coz. Con él intentaremos hacerle comprender la importancia que los temas tácticos, y su conocimiento, tiene para el jugador de ajedrez.
Fíjese en la posición del diagrama núm. 52.
Un primer análisis demuestra que las negras tienen una clara ventaja material y amenazan mate en g2 y h2, además de clavar la Dama con Ta1. Con un segundo análisis usted descubrirá un camino que

garantiza al blanco las tablas por jaque perpetuo. Pero si usted conocía ya el tema táctico llamado “mate de la coz”, no le costará mucho trabajo encontrar el camino que conduce a las blancas a la victoria.

Solución: 1.Dd5+ Rh8 (pero no 1... Rf8 2. Df7++) 2. Cf7+ Rg8 3. Ch6+ (esto es un jaque a la descubierta y es también un doble jaque ya que la Dama y el Caballo dan jaque simultáneamente) 3... Rh8 (ahora las blancas se podrían conformar con las tablas con 4. Cf7+ Rg8 5. Ch6+ etc., pero hay un camino ganador) 4. Dg8+! Txg8 (obligado, ya que la Dama estaba defendida por el Caballo) 5. Cf7++. Un solo Caballo ha bastado para derrotar al negro.

Existe, aproximadamente, medio centenar de temas tácticos pero este número crece hasta el infinito si consideramos que en la práctica nunca se presentan aislados sino mezclados con otros. Sin embargo, y a diferencia de la Apertura, la Estrategia o los Finales, la Táctica no se enseña, sino que se entrena.
La futura fuerza ajedrecística de su alumno dependerá de cómo asimile los conceptos tácticos durante su primera etapa de aprendizaje. ¿Cómo abordar esta cuestión?
Ponga posiciones tácticas a sus alumnos pero inicialmente no les pida que las resuelvan. Deles 15, 30 o 60 segundos para que comprendan las amenazas existentes y muéstreles la solución. 50 o 100 ejemplos más adelante ellos comenzarán a encontrarlas solos porque los distintos tipos de temas tácticos estarán siendo asimilados por su cerebro.

Si un ajedrecista falla en la táctica sus futuros conocimientos de aperturas, estrategia o finales serán estériles.

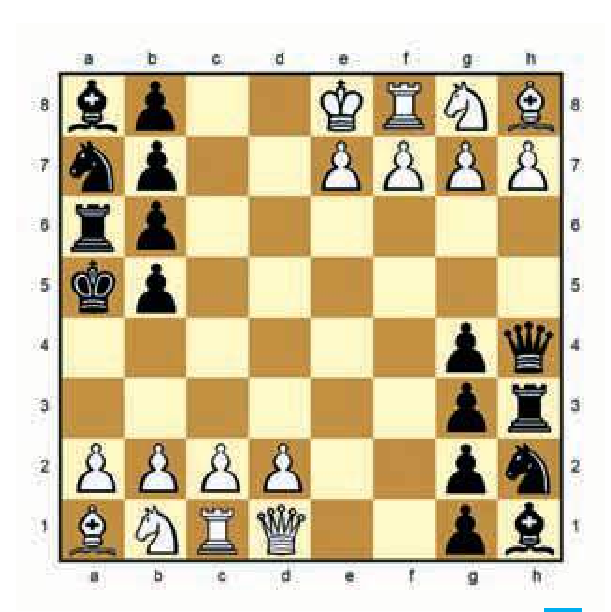
# 8 Breve historia del Ajedrez

Aunque algunos historiadores señalan a China la mayoría se inclina por la India como país cuna del Ajedrez. Pero no se jugaba al Ajedrez que conocemos sino al *Chaturanga,* un juego parecido pero antepasado del Ajedrez.

“Chatur” significa “cuatro” y “anga” significa “miembros”. Hace alusión a las cuatro clases de fuerzas que componían el ejército indio: infantería (peones), caballería (Caballos), “elefantería” (Torres) y los carros (Alfilles).

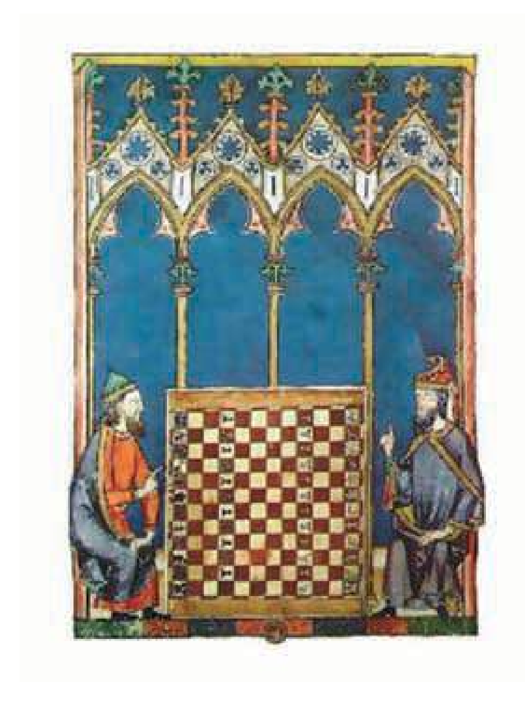
Como se aprecia en el diagrama núm. 53, se jugaba entre cuatro jugadores, teniendo cada bando un color distinto (blanco, amarillo, rojo y negro).

El Rey (rajá) movía como nuestro Rey; el Caballo (asva) también movía como nuestro Caballo; la Torre (elefante o hastí) movía como nuestra Torre; el Alfill (carro o navío o roka) movía dos casillas en diagonal y podía saltar sobre otras piezas. Finalmente los cuatro peones (padata) avanzaban un paso y comían en diagonal. Las casillas del tablero eran todas del mismo color, los bandos situados en diagonal eran aliados, en algunos lugares se jugaba con un dado y existían varias jugadas especiales que proporcionaban unas determinadas ventajas. El objetivo era capturar a los dos rajás enemigos.




53

El Chaturanga indio pasó a Persia y se transformó en el *Chatrang.* Los bandos aliados se fundieron en un solo ejército y el Rey sobrante fue convertido en subalterno, el visir o primer ministro.

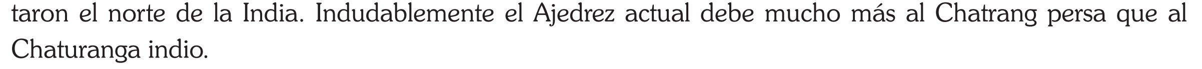


Durante la dinastía de los Sasánidas (siglos III al V después de J.C.) se consolidaron las reglas: apareció el tablero bicolor, desapareció el uso del dado y el Rey (Sha), el Caballo (Faras) y el Peón (Peadah) mantuvieron los mismos movimientos que en el Chaturanga.

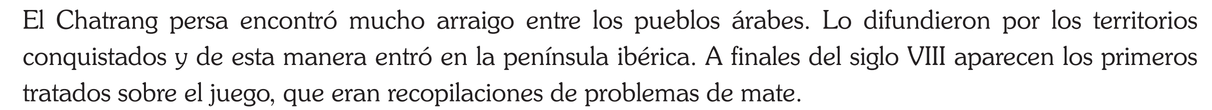
El Visir movía un solo paso en diagonal y con la Torre y el Alfill sucedió una cosa curiosa: si observa el diagrama del Chaturanga verá que la posición de estas piezas está cambiada con respecto al Ajedrez. Al parecer, al pasar a Persia cambiaron de lugar, ¡pero no de nombre! Así el Alfill indio (o roka) pasó a llamarse fil (elefante) y la Torre india (o hastí) pasó a llamarse rukh (navío).

El Caballo es la única pieza que no ha sufrido modificaciones en su movimiento y denominación a lo largo de la historia. Por ello, y por su peculiar movimiento, se ha convertido en la pieza símbolo del Ajedrez.

Los Persas no inventaron el juego, sino que mejoraron el sentido de aquel juego que conocieron cuando conquis-



taron el norte de la India. Indudablemente el Ajedrez actual debe mucho más al Chatrang persa que al Chaturanga indio.



El Chatrang persa encontró mucho arraigo entre los pueblos árabes. Lo difundieron por los territorios conquistados y de esta manera entró en la península ibérica. A finales del siglo VIII aparecen los primeros tratados sobre el juego, que eran recopilaciones de problemas de mate.

El Visir pasó a llamarse Alferza y cuando coronaba sólo podía ser cambiado por un alferza (peones alferzados). No era obligatorio dar mate para ganar la partida, bastaba conseguir un ahogo o dejar al Rey enemigo sin piezas. Esto último era conocido como “tabiyat”. No existía el enroque y las piezas aún movían como en el Chatrang persa.

Una curiosa costumbre era hacer 10 o 12 movimientos de desarrollo seguidos, sin tener en cuenta los del contrario, y tras ellos comenzaba la partida propiamente dicha.

En la Edad Media el juego alcanzó gran popularidad en Europa, aunque estuvo prohibido por la Iglesia en algunos lugares entre el siglo IX y XV. A finales de este siglo aparecieron las nuevas reglas de movimiento: el

alferza se transformó en la Dama actual, el Alfill pasó a mover como en la actualidad, poco después apareció el inicial avance de dos pasos del Peón y la captura al paso y finalmente llegó el enroque. Estos cambios se desarrollaron durante los siglos XV y XVI. Los libros escritos con anterioridad quedaron pues obsoletos y nació la moderna teoría de aperturas.

El título de Campeón del Mundo de Ajedrez fue creado oficialmente en 1886, pero antes de esta fecha han existido jugadores que han merecido ostentar tal galardón. Mencionaremos a algunos de ellos.

Hacia 1560 el jugador de más fama es el español Ruy López de Segura. En el siglo XVII el dominio pasa a los ajedrecistas italianos entre los que destaca Gioachino Greco “il calabrese”. En el XVIII destaca un ajedrecista francés: François André Danicán (apodado “Philidor”). A comienzos del siglo XIX destaca el francés Louis Charles Mahé de Labourdonnais y hacia 1850 el inglés Howard Staunton. A partir de esta fecha comienzan a celebrarse torneos internacionales con regularidad. El prusiano Adolf Anderssen, el americano Paul Morphy, el bohemio Wilhelm Steinitz y el prusiano-inglés Johannes Zukertort fueron los jugadores que más destacaron sucesivamente.

En 1886 se celebró el primer match por el título mundial. Steinitz se proclamó campeón al vencer a Zukertort. Mantuvo su título al vencer al ruso Mijail Tchigorin, al húngaro-inglés Isidor Gunsberg y a Tchigorin por segunda vez.

En 1894 el alemán Emmanuel Lasker le arrebató el título. ¡Lasker fue campeón durante 27 años! En 1896 venció a Steinitz de nuevo, en 1907 al americano Frank Marshall, en 1908 al alemán Siegbert Tarrasch, en 1909 al polaco David Janowski, en 1910 empató con el austríaco Kart Schlecheter (reteniendo el título) y volvió a vencer Janowski. Finalmente, en 1921 el cubano José Raúl Capablanca le arrebató el título mundial. En 1927 el ruso-francés Alejandro Alekhine venció a Capablanca. Alekhine mantuvo su título frente al ruso Ewin Bogoljubow en 1929 y 1934, pero lo perdió en 1935 con el holandés Max Euwe. Sin embargo lo recuperó en 1937 y falleció en 1945 dejando el puesto vacante.



Desde entonces se ha regulado la forma de disputar el Campeonato Mundial. En 1948 el ruso Mijail Botwinnik se proclamó campeón del mundo. En 1951 empató con su compatriota David Bronstein, en 1954 consiguió un nuevo empate con su compatriota Vasily Smyslov, pero en 1957 Smyslov logró derrotarle, proclamándose campeón. En 1958, en el match de revancha, Botwinnik recuperó el título; lo perdió en 1960 frente al letón Mijail Tal; lo recuperó en la revancha de 1961 y lo perdió definitivamente en 1963 frente al armenio Tigran Petrosian. Este venció al ruso Boris Spassky en 1966, pero Spassky logró derrotarle en 1969.

En 1972 el americano Robert "Bobby" Fischer cortó el dominio soviético al vencer a Spassky pero se negó a defender su título y en 1975 y fue desposeído del mismo, proclamándose campeón el ruso Anatoly Karpov. Este venció en 1978 y 1981 al ruso-suizo Víctor Korchnoi. En 1984 se enfrentaron por primera vez Karpov y su compatriota Garri Kasparov. Tras 48 partidas el match fue suspendido. En 1985 Kasparov se proclamó campeón al vencer a su rival y en el match de revancha de 1986 Kasparov retuvo el título.

En Sevilla, en 1987, se disputó el 4º match entre ambos. El resultado fue de empate a 12. Karpov se adelantó al ganar la penúltima partida pero Kasparov logró vencer en la última y retuvo el título.

En 1990 Kasparov volvió a vencer a Karpov.

En 1993 se produjo una división en el mundo del ajedrez. Kasparov debía defender su título ante el inglés Nigel Short. Ambos se enfrentaron a la Federación Internacional (FIDE) y decidieron disputar el match por su cuenta, con victoria de Kasparov. La FIDE desposeyó a Kasparov del título, y este creó una organización paralela. En el Campeonato "oficial", Karpov venció a Timman, proclamándose Campeón FIDE. Desde entonces se establecieron dos torneos de Candidatos al título. En

1995 Kasparov derrotó a su nuevo retador, el indio Visvanathan Anand, y mantuvo su título mundial. En el 2000 Kasparov perdió el título ante el ruso Vladimir Kramnik. En 2004 Kramnik defendió el título ante el húngaro Peter Leko y lo retuvo al empatar el match ganando la última partida.

En 1996 Karpov defendió el título de Campeón FIDE y derrotó al americano Gata Kamsky. Tras ello la FIDE cambió el tradicional formato de matches largos y lo sustituyó por eliminatorias a muy pocas partidas. En 1998 Karpov, exento de las eliminatorias, derrotó en la final a Anand. En 1999 Karpov no defendió el título y se proclamó Campeón FIDE en el Mundial del K.O. el ruso Vladimir Khalifman. En 2000 el siguiente Campeón FIDE fue Visvanathan Anand. En 2001 el Campeón FIDE fue el ucranio Ruslan Ponomariov. En 2004 el Campeón FIDE fue el uzbeco Rustam Kasimdzhanov. Un torneo entre ocho destacados ajedrecistas celebrado en octubre de 2005 en Argentina determinó que el búlgaro Veselin Topalov se proclamase nuevo Campeón FIDE.

